邮发代号：52-190 每月5日、20日发行

2011年最新 十大角色扮演游戏

电脑乐园

Personal Computer Game Guide

游戏攻略

06月号下



专题企划

后高考时代

82天暑假攻略

黑暗后的黎明

游边戏外

你真正了解魔兽世界吗？

艾泽拉斯副本背景全介绍（60级篇）

强档预报

生存或者灭亡

生化危机：浣熊市行动

战网天下

SCV战队两年义务教育

3v3地图全方位教学（七）

封面游戏 巫师2

主线流程攻略

松鼠党路线严重剧透

零售价10元

双周刊 Vol.164 2011 06

ISSN 1008-2352

12

9 771008 235008

国际标准刊号：ISSN 1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP

THE WITCHER® 2

ASSASSINS OF KINGS


拯救游戏世界
领衔主演 SKY
领衔主演 小梅子
预言版杂志
2012
导演 大笨熊 监制 大肥羊 编剧 阿汤叔 演员 贪睡猫 X先生 咖啡 小米 莺莺 小P羊 Grass 哈秋
客串演员 电攻滋生编辑团 电攻特约作者团 电攻读者团 出品公司 上海智永文化传播有限公司
2012.1.1



重要通告

电脑游戏攻略（2011）07号

电攻回归经典月刊
2012预言版倒计时

时间飞速跨过2011年上半年，随着2012末日预言的愈发临近，电攻杂志编辑部也感受到了前所未有的压力，网络冲击、纸张涨价、版税提升、人员变动，仿佛这场危机和电影中描述的一样正步步紧逼而来，面对可能发生的灾难危情，小编们将怎样应付呢？

首先，无论是现任编辑还是滋生编辑，都拥有如圣斗士不死五小强一般的生存能力，与影片中主人公们一样，每每遭遇绝境，都能化险为夷，立于不败之地。这就是12年来所积累的电攻精神，看来游戏世界只能靠小编们来拯救了。

其次，我们将从今年7月开始把电攻双周刊合并，回归经典月刊形式，以此来积蓄力量制作2012年全新的预言版杂志，双周刊合并后，价格不变，栏目将做精选整合，使杂志内容更为丰富。发刊日改回每月的5日，到2012年1月刊，电攻的游戏世界将完全改变，我们承诺的是你不会看到一点过去的影子，预言版杂志将是一个里程碑和新起点。

最终，我们新一年杂志的内容才是最吸引玩家的地方，除了全新的栏目和更多的赠品外，我们还有一个2012编辑部拯救游戏世界的主线剧情，它将贯穿在每期的杂志中，直到2012年12月21日达到高潮……

注：所有订阅2011年全年（或下半年）双周刊杂志的读者，我们都将为你延期半年订阅时间（至2012年6月），如有其它帮助需求，可致电杂志发行部，电话：021-64850690；邮购联系QQ：1904869056

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 藏经阁
006 2011年最新十大角色扮演游戏

PCGG 强档预报
010 生存或者灭亡
——生化危机：浣熊市行动

PCGG 新作前瞻
014 变节行动
016 灰烬
018 J.A.S.F
020 东京山手
021 阿玛拉王国：惩罚

PCGG 极速体验
022 挽救即将消失的童话王国
——妖精：阿瓦隆传奇
024 战斗吧！棋子们！
——《棋士风云录》
026 第一圣殿骑士 新手攻略
028 RPG大作《巫师2》上手简评

PCGG 强打攻略特区
030 《巫师2》主线流程攻略
——松鼠党路线严重剧透
038 工业时代的王子复仇记
——神鬼寓言3

PCGG 战网天下
046 星际争霸2 3V3义务教育（七）
048 不择手段的KS之道
——怀念昔日的痛苦女王

PCGG 专题企划
050 黑暗后的黎明
——后高考时代，82天暑假攻略

PCGG 游边戏外
060 你真正了解魔兽世界吗？
——艾泽拉斯副本背景全介绍（60级篇）

PCGG 卡牌桌游
064 编辑耍大牌

PCGG 其他频道
068 后勤组
070 电攻宝盒
079 玩家交流

完美时空 月历
PERFECT WORLD

电攻单机业界动态表（6月）



10 Fri

平台《使命召唤：精英》将于今年夏天开始进行内测。某些已经登记的玩家将收到电子邮件通知他们是否获得资格。



17 Fri 地牢围攻3 发售

类暗黑角色扮演游戏，由《地牢围攻》系列之父Chris Taylor亲自监制。



20 Mon

《功夫熊猫2》的电影改编游戏遭IGN 3分恶评，恐怕又是一个坑爹游戏。

21 Tue 极度恐慌3 发售

华纳兄弟出品的第一人称射击游戏。有恐怖片导演加盟制作的专家级的恐怖效果是其卖点。





在新的《极品飞车：逃亡》中，除了驾驶车辆逃亡外，还会加入真人逃亡的QTE格斗桥段。

20 Mon



《愤怒的小鸟Rio》PC平台版发布，游戏中可以拯救电影角色。

28 Tue 发售
狂野西部：毒枭

一款动作冒险游戏。特色是"现代西部"的游戏风格。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：何耀文 孙恩 杨晓勤
实习文编：倪荣页 郭子刘
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 施凯莲 虞慧杰 欧阳瑛
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

最山寨 新闻评论

daily NEWS

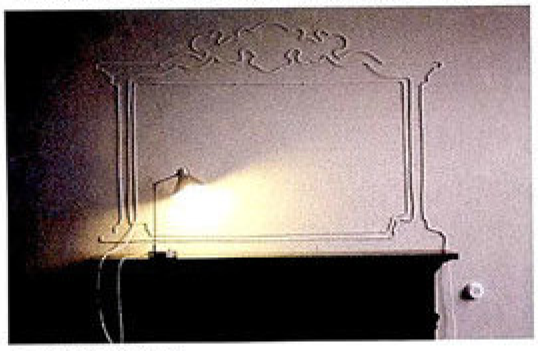
编辑：司徒　美术：哈秋　文中评论均不代表本刊观点

个性新闻

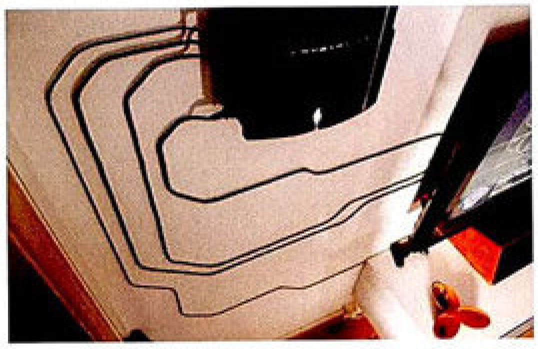
让游戏主机连接线变身为装饰

PCGG讯 玩家们通常把自己的主机塞在电视柜里面，把电脑塞在电脑桌里，然后想尽办法把那些成堆的像蜘蛛网一样的信号线、电线隐藏起来，能换无线的也就尽量换了。但其实有时候，长的线能出人意料地带来冲击的视觉效果。最近，一位叫做Palle Olsen的DIYer就自己设计了一套与众不同的走线方案，让原本见不得人的那一堆堆乱七八糟的电线化身装饰品与整个起居室融为一体，效果相当赞！

司徒：电脑边上总会有各种各样的电线，看着就会感觉心里发麻，而这位达人把电线设计得如此别致，不禁让司徒陡然升起一股敬仰之意。要不仔细看，还以为这电线是墙上本就设计好的呢！



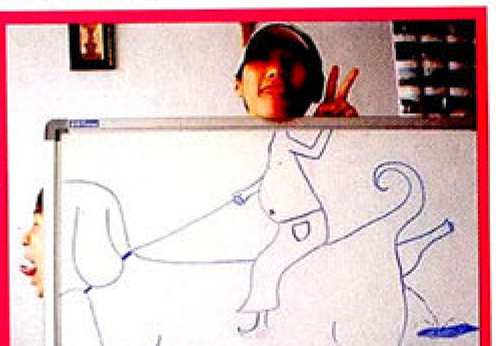
↑ 很有线条感



↑ 这货真是电线？

雷人还是创意 游戏中的各种给力坐骑

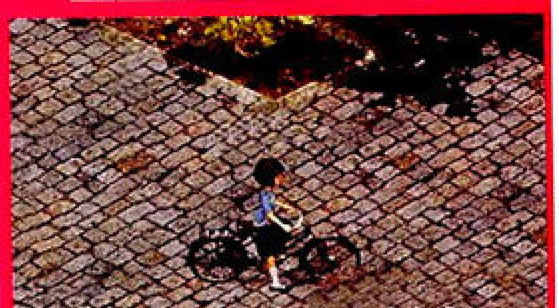
PCGG讯 游戏中的坐骑是提高玩家移动速度的必备之品，很多稀有的坐骑不但外观绚丽，而且提速可观。但是，游戏中的坐骑并不是每一个都那么威风，总有一些造型怪异、与游戏背景不符合的坐骑出现，令玩家啼笑皆非。



坐姿很销魂

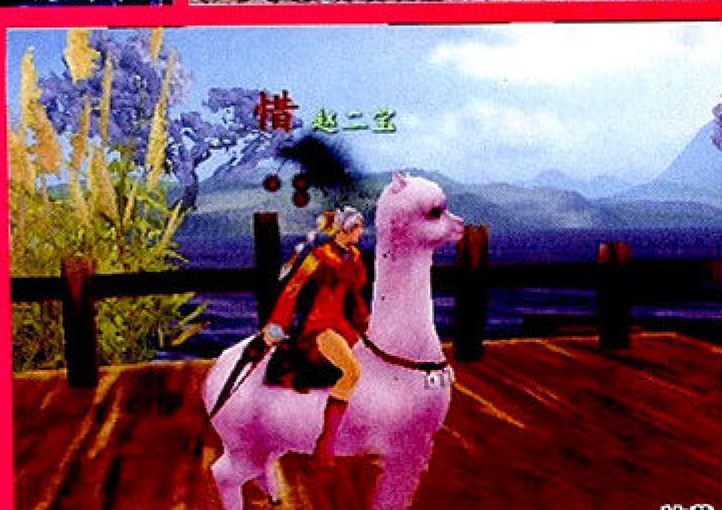


鸡？凤凰？



自行车=3=!

司徒：几乎是款网游都会有坐骑，无论作为代步工具还是作为开发商圈钱的道具，玩家似乎已经越来越离不开坐骑了。因此，开发商也绞尽脑汁地去开发一些“独具匠心”的拉风坐骑。鸡也好，草泥马也罢，抑或是自行车……尽管很雷人，不过玩家骑着它们在游戏里晃悠时，一定会有很大的回头率，想不被围观都难。



神兽

日本萌化教科书

PCGG讯 日本动漫产业的发达是众所周知的，也正因为如此，近年来也一直有层出不穷的卡通萌化“创意产品”冒出，尽管品种已经如此之多，但日本商家似乎仍然觉得动漫的渗透还不够给力，这不，近日又爆出了更为令人震惊的萌物，那就是将卡通萌化的萝莉形象搬到了教科书上，令无数网民咋舌。

许多教育专家认为，这样的教科书虽然能引起学生们短暂的兴趣，但这更会让学生们增加对卡通人物的兴趣，甚至部分教材会让学生们将注意力转移到卡通人物的恋爱故事上去。学习本该是一件严肃的事情，但这样的教材已经偏离了知识教育的真正意义。



极致卡通的教材



↑ 萌翻了的“AC钢”

司徒：教材在日本并不属于垄断书籍，出版社只要有能力就能自行出版并发行教材。看到如此卡通的化学教材，要放在司徒高中时，二话不说，一定选化学！当然，这只是幻想，教育部是不会容忍这样的异类教材的。

第十届王者之战上海分站赛闭幕

PCGG讯 第十届游卡桌游三国杀王者之战上海站决赛于2011年5月29日圆满闭幕。在上海多媒体产业基地的演播大厅，来自上海地区的64支战队、200多名选手为全国的三国杀玩家们呈现了桌游竞技盛宴。

经过激烈的角逐和厮杀，最终四强分别为小水滴战队、鸿雁战队、Top Killer战队和fly dream战队，四强战队不仅获得了丰厚的奖品和数额不菲的奖金，而且赢得了进军北京总决赛的晋级资格，成为本届王者之战首批获得北京总决赛门票的战队。



游戏囧闻

鸡西监狱强迫犯人网游打金

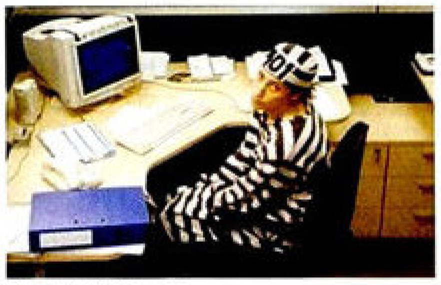
PCGG讯 这是一个很无厘头的新闻，不敢确认其真实性。如果是真的，这也堪称中国一绝，相信鸡西监狱马上要出名了，或许成为全球囚犯最想入狱的监狱，也或许成为全球囚犯最想越狱的监狱（众所周知，打金是很苦的，笑）。

英国卫报近日发表了一篇关于《中国部分监狱强迫犯人打网游盈利》的文章，文章通过犯人刘大力讲述了中国鸡西监狱如何强迫犯人从事网络游戏打钱的事情，刘大力称300名囚犯被迫玩游戏，他们采用12小时换班制，电脑也从来不关，如果不能完成每天的工作定额，劳教所会对其进行体罚。他们被迫一直玩得眼睛都看不清为止。

劳改营的犯人白天做苦工，晚上进行网络打金游戏。



▲ 打金很无聊……



▲ 被逼做宅男

司徒：当你在游戏里碰到一个天天挖矿、挖草、挖各种乱七八糟的材料的人物时，会不会觉得他是哪个牛人的小号？那么，当你遇到了一群天天挖矿、挖草、挖各种乱七八糟的材料的队伍时，你又作何感想？他们才是真正的“宅男”，固定的12小时打金赚钱时间，也许，职业玩家也不过如此吧。

传统节日网络化 谁是赢家？

PCGG讯 每逢佳节倍思亲，传统节日拉进我们的距离。但随着网络的日益发展，部分人选择在网上过节。铺天盖地的活动，秀色可餐的奖励，声势浩大的宣传，我想只要痴迷于网游的玩家，不会不对其动心的。没错，在传统节日之时，获得了相比平时多余的奖励和经验，似乎感觉赚到了很多。但无非这也是游戏厂商的营销手段之一。传统节日网络化，谁是赢家？这个问题还值得商榷。



商家在节日上下足了功夫

司徒：节日的本意是为我们带来乐趣，如果闲来无趣，你可以享受游戏奖励的快乐；但如果你有自己的事要做，也万万不要因为游戏的奖励牵制住你的脚步。

矮冬瓜预言成真
暗黑3出来前抓住拉登

PCGG讯 近日，国内著名暗黑3粉丝站凯恩之角挖出了2009年1月4日的一个超级坟帖，发帖人是该论坛的一位著名MM玩家，ID为矮冬瓜。当时她所发的帖子主题是“D3出来前，你要做什么先？”，她本人则预言美国会先抓住“基地”组织头目本·拉登。两年时间过去了，如今本·拉登已被美国击毙，暗黑3是不是真的也要来了呢？



预言成真了

司徒：好吧，老美把本·拉登的事情处理地如此草率，不得不让司徒怀疑本·拉登是否真死了，也许就像黄四郎那样。不过抛开这些不说，暗黑3已经让玩家翘首企盼了很多年了，暴雪出品必属精品，慢工出细活，如果是这样，也不枉玩家们等待那么久。但如果像《永远的毁灭公爵》那样，我想，激动的玩家会把暴雪当作副本给刷了吧。

奥巴马获赠波兰国礼 典藏版《巫师2》

PCGG讯 美国总统奥巴马日前在对欧洲波兰进行国事访问时，收到了波兰总理图斯克赠送的一件特别礼物。这就是由波兰游戏开发商刚刚推出的RPG大作《巫师2 国王的刺客》，这款游戏同时也是根据波兰作家Andrzej Sapkowski撰写的同名奇幻小说改编。从这个角度上讲，《巫师2 国王的刺客》能够体现并代表波兰的民族自豪，也难怪被政治领袖当作国礼赠送了。

值得一提的是，奥巴马收到的还是游戏的典藏版。



志满意得的奥巴马



凹凸曼正面临危险

司徒：奥巴马近期牛到了一定地步，先是干掉了奥萨马·本·拉登，然后再摆平了基地组织的另一头目人物——奥马尔。于是乎，众网民纷纷担忧奥特曼的安危。

玩网游会导致女玩家平胸！

PCGG讯 近日，一位女玩家在论坛爆料称：“我是一个标准的宅女，每天玩网游超过10个小时，我很喜欢把笔记本架在床上，然后盘着腿坐在床上玩游戏，虽然玩游戏是玩得舒服了，可是没想到的是，这样玩游戏的习惯，让我走路的时候，背开始驼了起来，怎么也没办法变直，而且更痛苦的是，我发现，我的胸围居然也缩水了好多，我以前的胸围是D，现在只有B了。简直是太恐怖了！”

该女玩家表示，她在网上咨询了一些所谓的专家，专家说：“长期玩网游的女生，由于背脊椎受到长久的扭曲，会造成胸前的肌理组织遭到破坏性的挤压，从而最终导致胸部逐渐收缩。”



▲ 砖家们还说玩游戏会毁容

司徒：司徒我玩了12年游戏，也没见自己胸部凹进去，难道这个症状只针对女玩家？砖家们说游戏会导致少女怀孕，会引发家庭暴力，还会使婚后出轨问题日益严重；游戏会使我们误喝农药，会让我们精神失常，还会把我们变成脑袋秀逗的二百五；游戏会教我们挪用公款，会助我们偷盗钱财，还会让我们走上自绝于人民的不归路；游戏会影响我们发育，会给我们的青春期捣乱，还会把我们送上少年法庭；游戏会导致我们猝死，会让女玩家毁容，更会让我们生不如死！我想，我们还是把游戏戒了吧，万一没死没毁容，岂不让砖家难堪？



2011年最新十大角色扮演游戏

如果要问目前在单机和网络游戏中最为火爆的一种游戏类型是什么？我会毫不犹豫地回答你：角色扮演（RPG）！或许是玩家都想在游戏中扮演有别于现实生活中的角色，体验一下在现实生活中无法实现的梦想，宣泄一下压抑的情感，这也许正是角色扮演在多类型游戏中占有非常重要地位的原因所在。而结合了动作元素在内的角色扮演游戏（ARPG）更是成为了目前玩家热衷的游戏类型。接下来我们要给大家介绍十款最新的角色扮演游戏，其中很多都是今年的高分大作哦！

神鬼寓言3

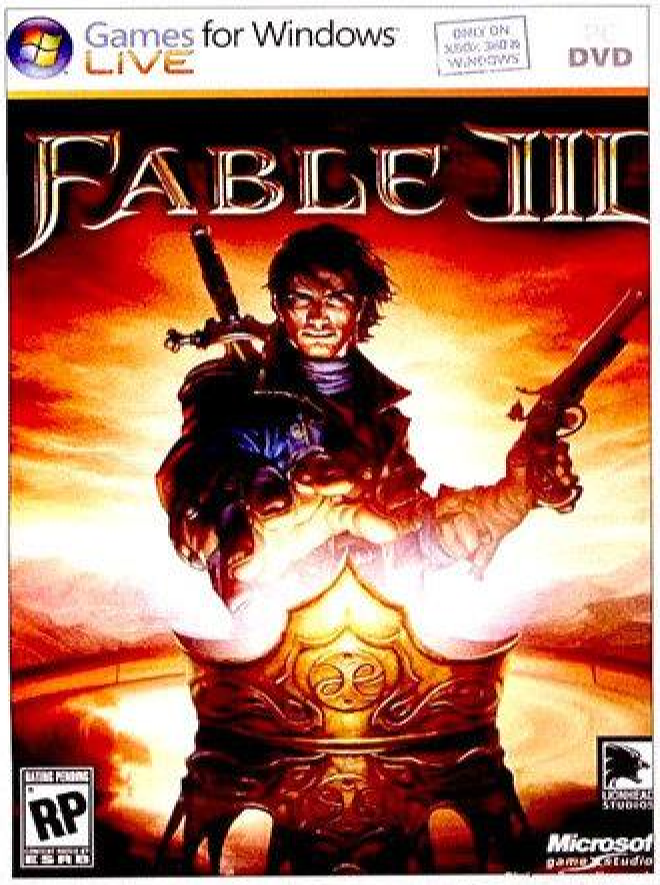
Fable The Lost Chapters 3

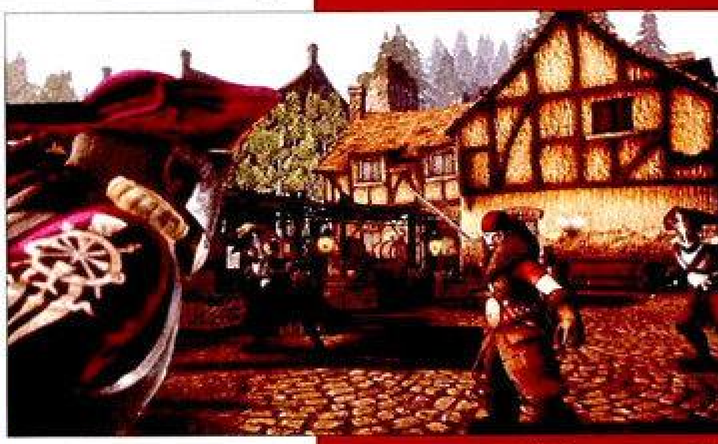
游戏类型	制作发行	发行时间
动作角色扮演（ARPG）	Molyneux Microsoft	2011年5月17日

官方网站 Http://lionhead.com/Fable/FableIII

整个上半年，围绕着这款史诗级游戏争论最多的就是是否会出PC版本的游戏，而游戏代理商微软的态度着实给PC玩家们吃了一颗定心丸。虽然游戏在2010年9月就在XBOX360平台上发布，但相信绝大多数PC玩家都还未曾体验，这绝对是值得你体验一个夏天的游戏哦！在《神鬼寓言3》中，玩家们将能够统治一个王国。玩家们起初并非是以英雄身份出现，而是以英雄的儿女形象亮相。游戏的前半部分，玩家要不断提高声望，聚拢支持者以反抗并推翻暴君的统治。接下来，玩家要设法不断巩固自己的威信和统治地位。阿尔比翁王国正在改变着，这块大陆需要一名新的统治者。国王或者王后，贤王或者暴君。未来依然是一张白纸，王冠之争将等待你来书写。

官方对游戏的定位为，这不是一篇情节曲折的叙事诗，前两部《神鬼寓言》是关于受到错误待遇的孩子长大后报仇的直接明了的故事。这种典型的复仇故事是一个好的开始，但是《神鬼寓言3》需要提高讲述故事的质量。如果故事没有微妙的色彩，很难让人投入一个游戏的道德系统。正义与邪恶可以是很黑白分明，但是当故事这样普通乏味时结果往往会很主观。一代和二代游戏都远不够引人入胜。三代里需要更多的情节转折点，它需要更丰富的人设和不仅仅是“那就是坏人做的事”这样的动机。







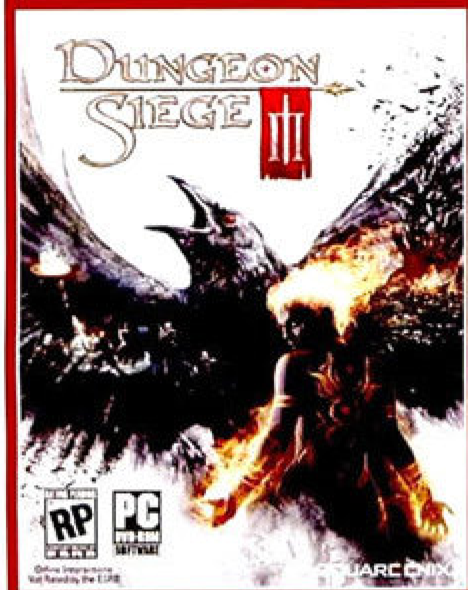

华丽的外景



z888888

地牢围攻3 Dungeon Siege 3

游戏类型	制作发行	发行时间
动作角色扮演（ARPG）	Square Enix	2011年5月31日
官方网站	Http://www.dungeonsiege.com	




迎战BOSS

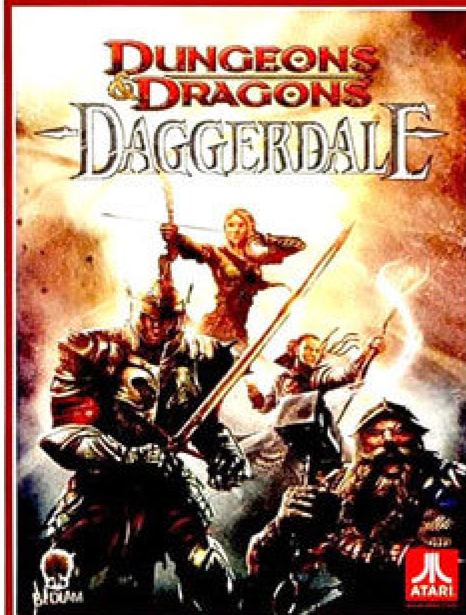


史克威尔公司在面临巨额亏损的情况下，还是咬牙推出了这款游戏的第三代作品，看来，游戏已经不能作为经典的延续来看待了，它可能肩负的一个传奇游戏公司复兴的使命。但是游戏公布以来如走马灯一般更换的开发工作室让我们未免对游戏的品质产生疑问，幸好《地牢围攻》系列之父，Gas Powered Games的Chris Taylor出面确认依旧担任游戏监制，同时游戏放出的预告片也十分华丽，有兴趣的玩家可以去官网上欣赏（预告片都是坑爹的不是吗？）。官方称，此次游戏主推的将是多人合作模式，而剧情方面依旧延续前作。


界面很"暗黑"啊

龙与地下城：匕首谷 Dungeons & Dragons Daggerdale

游戏类型	制作发行	发行时间
动作角色扮演（ARPG）	Bedlam Studios Atari	2011年5月24日
官方网站	Http://www.atari.com/daggerdale	

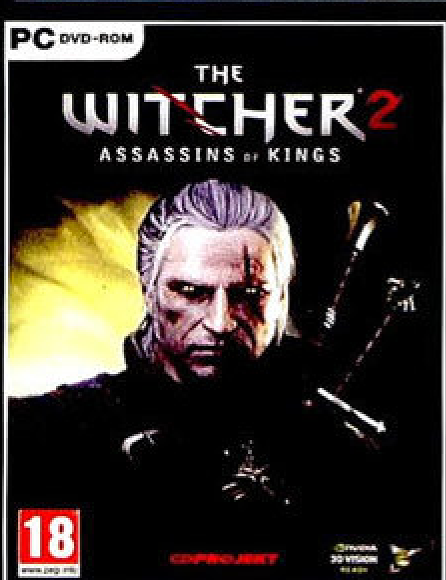


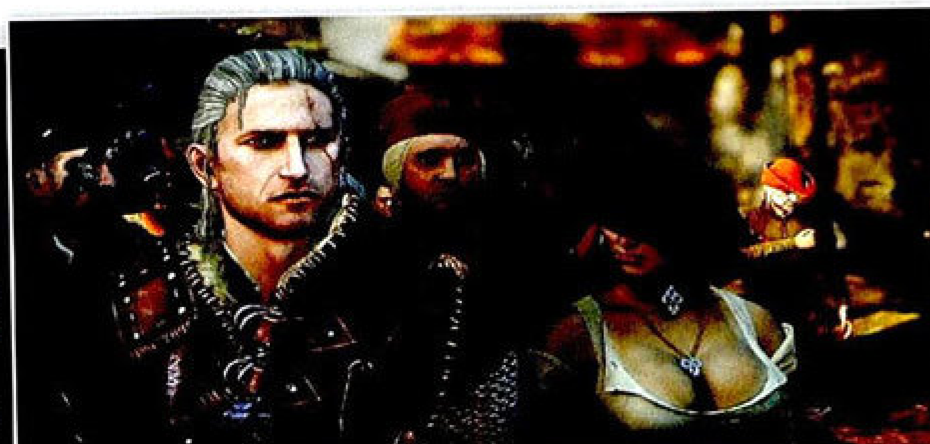
游戏的发布让我们感觉有点惊讶，这次官方Atari竟然如此低调，之前都没有听到什么风声。说来也难怪《龙与地下城》系列作为西方DND游戏标志性的作品，一直以来带给我们的都是失望居多，特别是自从游戏网络化以后，游戏给人的感觉就是老套僵硬，不思进取，而玩家对游戏的兴趣也同时降至冰点。为此官方也是痛定思痛，回归单机市场低调开发两年，为我们带来这款《龙与地下城：匕首谷》。玩家的任务就是解开Techyamar矿山的谜团来恢复Dalelands昔日的和平，摧毁邪恶势力所在地虚空之塔，并与最后的魔王Rezlus战斗。游戏除了提供单人故事模式以外，还支持四人在线联机和两人局域网合作的模式。


地下涌出无数魔怪

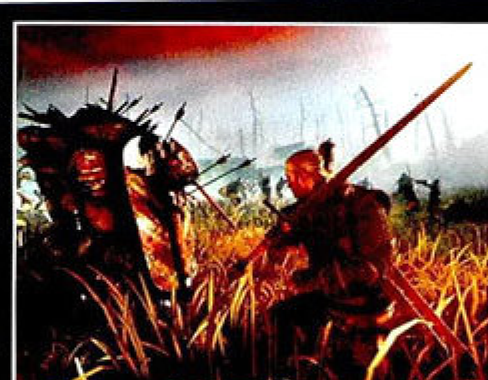
巫师2：国王刺客 The Witcher 2: Assassins of Kings

游戏类型	制作发行	发行时间
动作角色扮演（ARPG）	CD Projekt Red Atari	2011年5月15日
官方网站	Http://www.thewitcher.com	





看到本期电攻杂志超给力封面后，你就应该知道本期我们主打的是哪款单机游戏了吧！没错！《巫师2：国王刺客》，号称是年度画面最强的RPG游戏。游戏拥有引人入胜的情节、耐人寻味的故事主线和非直线的游戏情节，剧情长度远超一代。除此之外，游戏还拥有原始野蛮的战斗系统，这个战斗系统将动态动作和策略元素完美地进行了结合。新的游戏引擎也带来了更华丽的画面和更加成熟的游戏机制，将玩家置身于RPG游戏史上最真实的世界中，当然游戏的成人理念也是引发玩家荷尔蒙提升的重要因素之一。总之，这是一款你绝对不能错过的游戏，详细内容请继续关注本期极速体验和强打攻略栏目。

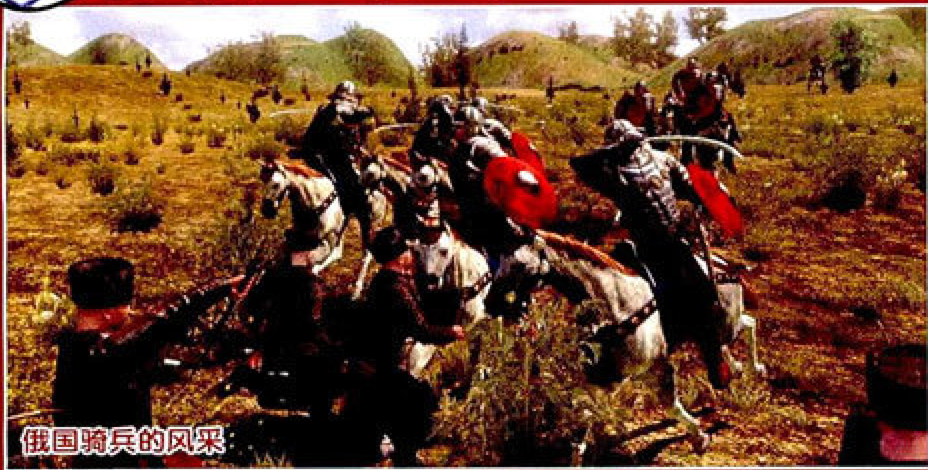




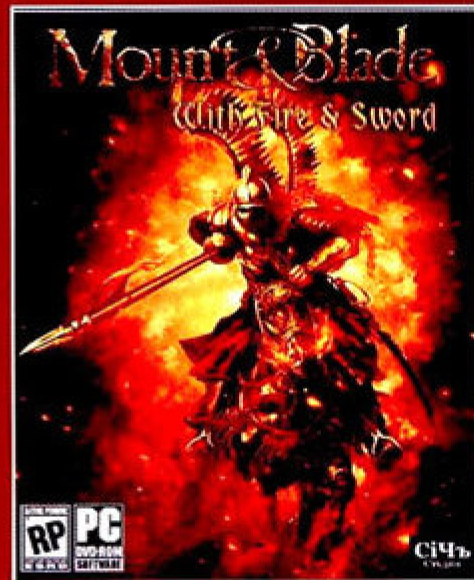
骑马与砍杀：火与剑
Mount & Blade: With Fire and Sword

游戏类型	制作发行	发行时间
动作角色扮演（ARPG）	TaleWorlds Paradox	2011年5月3日

官方网站 Http://www.taleworlds.com


俄国骑兵的风采

作为这一系列的一部资料片，游戏将背景设定在17世纪中叶沙俄危机时期。它是战团的续作，并在其战斗系统上增加了火器，促使玩家改进在过去已然完美的战术。战役的架构基本来自历史上的军事策略，而你无论作为一名佣兵还是五大势力之一，都必须在踏上征程前适应这一切。你在游戏中的每一个举动、每一场战斗，都可能导致不同的结局。除此之外，游戏还增加了大量全新的特色，比如新的武器诸如手枪、滑膛枪、榴弹，以及其他更先进的武器装；新增的丰富多彩的阵营；还有多重游戏结局等，都将会让玩家惊喜不已。




突破马车堡垒

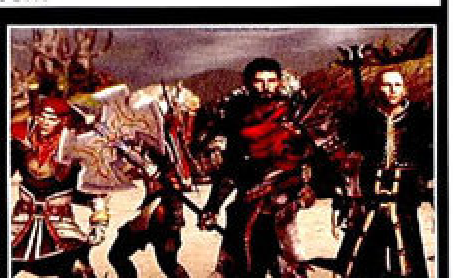


龙腾世纪2 Dragon Age II

游戏类型	制作发行	发行时间
动作角色扮演（ARPG）	BioWare EA	2011年3月8日

官方网站 Http://dragonage.bioware.com





终于轮到了龙腾世纪啦！不过说句老实话，这次二代游戏在人物的动作格斗上加大了设计力度，却淡化了很多传统的RPG要素，也由此引发了不少老玩家的异议。对此，官方认为他们是在努力为玩家带来一部优秀的RPG新作，因此在《龙腾世纪2》中出现了许多创新的理念，开发者赋予了角色更快的游戏节奏、功能更全的战斗模式，让玩家在游戏中像将军一样思考，像斯巴达勇士一样战斗。在游戏中增加大量的酷炫动作环节能激发玩家的‘肾上腺素’，让游戏充满刺激感。

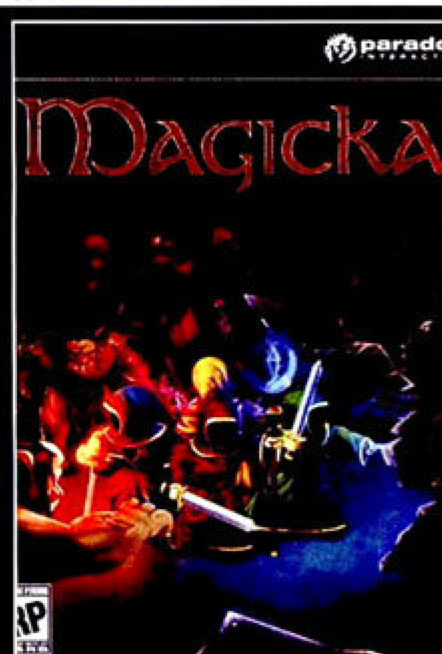

画面效果很出众

魔能 Magicka

游戏类型	制作发行	发行时间
动作角色扮演（ARPG）	Arrowhead Game Studios Paradox	2011年1月17日

官方网站 Http://www.magickagame.com

《魔能》（也有翻译成《魔法反抗》）是今年比较早期发布的一款基于挪威神话幻想世界的ARPG，玩家要扮演巫师去被赋予神圣的使命阻止黑暗男巫利用他召唤的恶魔将这个世界带入混乱。与其他作品不同的是，《魔能》强调的是玩家的操作和联机游戏中的配合，因此，游戏中单人剧情任务一共才11关，相信肯定让喜欢这款游戏的玩家很不过瘾。不过没关系，游戏马上即将发布它的一款资料片《魔能：越南》了，据说这部带有强烈穿越色彩的游戏是开发商制作出来调戏《叛逆联队》用的（看了游戏封面图你就知道了……），未免显得有点不太厚道啊！




《魔能：越战》的画面



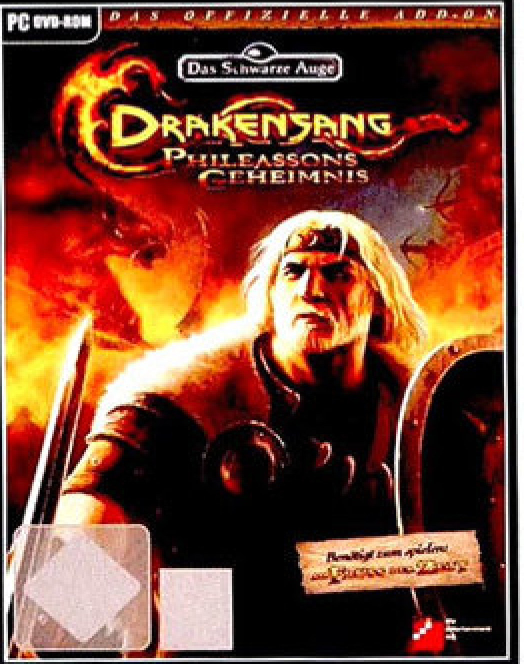


龙歌：菲利森的秘密

Drakensang: Phileasson's Secret

游戏类型	制作发行	发行时间
角色扮演	Radon Labs	2011年5月13日

官方网站 Http://www.drakensang.com



看了那么多即时的动作RPG游戏，我们终于迎来一款传统RPG的游戏了。《龙歌》其实是一部很经典的欧美风格RPG游戏，同时它也是第一款获得德国最流行且历史最悠久的DND角色扮演10年授权的游戏，至今已经发布了三部资料片了，但是出于种种原因游戏在很少被国内玩家所关注，我觉得它的职业划分是近期所有DND游戏中最细致的。此次“菲利森的秘密”是《龙歌：时间之河》的新篇章，菲利森是“黑暗之眼”世界中最重要的人物之一，他的故事受到很多人的喜爱。故事发生在“时间之河”结束的几周之后，前作中留下的诸多疑点将会在本篇中继续，龙歌世界独一无二的冒险故事又一次开始了。





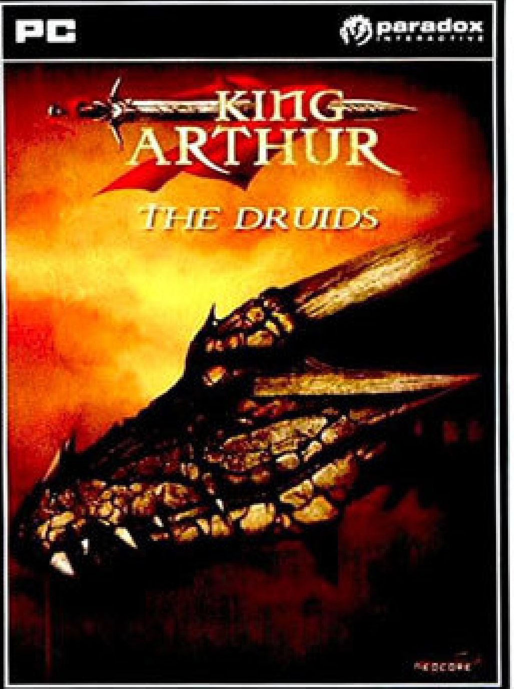


亚瑟王：德鲁伊

King Arthur - The Druids

游戏类型	制作发行	发行时间
角色扮演	Neocore Games Paradox	2011年2月4日

官方网站 Http://www.paradoxplaza.com



游戏是《亚瑟王》最新的一个扩展包，内容很像之前的《亚瑟王：撒克逊人》。游戏在提供了很多新内容的同时，还有一个全新的战役。原版游戏的经济系统为了这个全新的战役模式而重新改过，使得玩家可以在沙盒模式中成为古老信仰的胜利者。这个扩展包有个很复杂的外交系统，战役胜利条件可以完全由玩家自己无游戏主线限制的自由设定。该作游戏时间能长达30小时，游戏给了玩家必然的定制功能，玩前必须打算好本身的道路，这将影响到你对魔法的把握。传说中的德鲁伊可以跟任何生物打交道，包含草木、花朵、野兽乃至是巨龙。





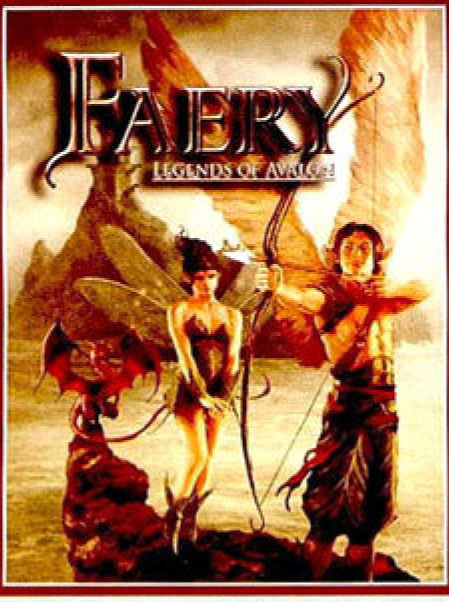


妖精：阿瓦隆传奇

Faery: Legends of Avalon

游戏类型	制作发行	发行时间
角色扮演	Spiders Focus Home	2011年5月16日

官方网站 Http://www.faery-thegame.com









本作的故事发生在多个独特的世界中，借鉴了一些欧洲神话的元素，其中有一些是人们耳熟能详的，比如“世界树”和“飞翔的荷兰人”。作为一个小精灵，你可以飞向世界各地的任何地方。游戏的战斗采用了回合制，随着战斗的进行将会获得经验值并升级。你有标准的攻击和魔法攻防能力可以从菜单中选择，与《最终幻想8》一样，战斗中准备了三条行动槽，可以在每一轮中排列三次攻击。游戏采用了卡通渲染的画面风格，很符合其幻想味道。而且背景音乐也非常悦耳，音乐制作人表示，本作的音乐灵感来自柴可夫斯基。



生存或者灭亡

RESIDENT EVIL Operation Raccoon City

生化危机：浣熊市行动

S 期待度			
	发售日期	2011年11月11日	动作冒险
	游戏公司	Capcom	
	游戏特点	杀死里昂	

推荐人群：生化危机系列的死忠们

浣熊市危机！✱ 太狼充当战地记者



■怪物肆虐的城市，等待一个救世的英雄



游戏制作人川田将央

“我们想要将《生化危机》带往一个新的方向，游戏将拥有你在《生化危机》系列中从未见过的新的独特的游戏风格。”“很显然，这首先是一款《生化危机》游戏，所以我们首先要做的是设法保留这些系列的基石，令人疯狂的气氛，你所熟悉的那些《生化危机》经典生化生物全都在游戏中，但是我们改变了游戏的玩法，游戏采用近十年来最具代表性和革命性的第三人称射击游戏，而且这一次我们将为玩家提供一个真实的第三人称射击游戏体验。”

日本辐射还未结束，浣熊市又爆危机。太狼没有被轮到去报道日本核辐射时十分开心，却在最近接到了一张飞往浣熊市的机票。玩笑不多说了，众所周知，浣熊市是生化危机的中安布雷拉公司的所在地，这次CAPCOM在PC上推出了一款《生化危机5》的续作，矛头直指罪恶的核心，太狼也为大家带来了浣熊市危机的最新消息。



■与僵尸展开巷战

截然不同的《生化危机》

当去年一款以多人射击为要素的《生化危机》游戏情报泄露的时候，互联网上都被为什么将游戏交由一家以开发《海豹突击队》闻名的加拿大工作室Slant Six来开发这款带有强烈动作要素的游戏，并且是饱受赞誉的《生化危机》新作。

但是不要惊慌，所有的一切疑问都在上周举办的Captivate 11上得到了解答，国外游戏媒体带着众多疑问采访了游戏制作人川田将央和游戏制作助理Mike Jones，并对这款《生化危机》新作进行了深入的探讨。相信我们，这款游戏一点也不像《求生之路》。

作为游戏的核心，《生化危机：浣熊市行动》依旧是一款《生化危机》游戏，尽管实际上玩家需要参与进一款团队基础的第三人称射击游戏。游戏中依旧是丧尸遍地，游戏气氛也如同其他《生化危机》游戏一般毛骨悚然，Umbrella公司和美军特种部队都在游戏中出演很重要的戏份。甚至一些保护伞公司制作的生化武器也在游戏中现身，例如《生化危机》经典的BOSS暴君和Hunter。生化危机的粉丝们可以放下心来，从熟悉的游戏场景开始游戏，只不过游戏的玩法发生了改变。



■寻找掩体很重要

杀死里昂

“我们在游戏宣传片中看到的里昂也将出现在游戏中，《生化危机》的经典BOSS暴君也一样，《生化危机：浣熊市行动》的故事发生在1998年《生化危机2》和《生化危机3》的故事背景之中，所以玩家将在这款生化新作中看到所有种类的生化生物和生化危机的老角色的回归。此外为了改进游戏玩法，Capcom将《生化危机》系列前作的一些血腥和粗糙感引入新作之中，并将系列的黑暗风格和暴力色彩继承到《生化危机：浣熊市行动》之中。



■本作的里昂

“为了做到这些，我们与具有很悠久的在线游戏和合作游戏开发经验的Slant Six工作室相合作，我们将继续合作为玩家带来一些新的体验。”当你在创作一款第三人称设计游戏的时候，很明显开发商会有很多不同的选择来制作游戏的控制和实际手感，在《生化危机：浣熊市行动》中我们的开发团队觉得跳跃在游戏中并不重要。川田将央表示：“我们只是觉得跳跃不是太需要，Slant Six方面同样认为，如果你想要去创作一个射手，但是周围都是兔子跳的大老爷们并不那么有趣，所以我们真的不认为跳跃有那么必要，还有很多不同的关于这点的思考方式，但是我们只是不在游戏中加入跳跃这一设定。”

目前为止游戏的DEMO演示中的动作等要素都告诉我们游戏的开发完成度很高，Capcom表示游戏已经接近完成，但是需要时间来进行精雕细琢。让我们先来了解一下《生化危机：浣熊市行动》的故事剧情和在游戏中可操作的角色，以及在游戏中可使用的武器的详细情报。





在游戏的Demo演示中我们看到的是角色的初始武器，包括突击步枪、cover rifle、pump-action shotgun、机枪和冲锋枪，制作人川田将央保证在游戏中会有很多杀死丧尸和其他生物的方式，游戏演示中所展示的武器也只不过是实际游戏中很少的一部分，游戏中将出现20-30种不同类型的武器。当川田将央和他的团队决定创造一款全新的《生化危机》游戏的时候，他们想要去做一些新鲜的东西，在游戏的相同时刻重新拜访1998年正在肆虐爆发T病毒的浣熊市。



游戏角色



特长是带有红外线视觉效果和监视。他可以将人类红外热感应化，在这个视觉模式下同样可以看到丧尸的大体轮廓，但是丧尸的颜色不同于正常人类，Spectre还可以利用周边环境的信息制作可以使用的迷你地图。

Vector

四人小队的渗透专家，他的特长是侦查、躲避、伪装、秘密行动，Vector的专属武器是一把加装了消声器的突击步枪。Vector可以利用自己的伪装特长秘密行动，利用突击步枪给敌人以致命一击。

Spectre

Bertha

四人小队的医生，他的能力是围绕治愈和疾病，当丧尸向你呕吐的时候他可以治愈你，并可以向你提供肾上腺素使你的移动速度更快，产生的伤害值更大，此时玩家的屏幕会变浅蓝并且玩家会疯狂地杀戮附近的敌人，当肾上腺素的效果消失的时候，角色和屏幕都会恢复正常。

Beltway

小队中的爆破专家，他的特长是使用重武器和手榴弹。



■ 暴君

带来一些新的东西

我们真的想要尝试一些新的东西，挑战一些不同的事物，同时我们从市场调研看到目前游戏市场什么最为流行，TPS游戏近年来十分流行，这是一个极好的游戏种类。《生化危机》系列有点类似于这个新兴游戏类型，但是我们从未真正的步入这个现代化的TPS游戏类型。

在一款生化危机设定的游戏中将团队作战、真正的以动作为重点和第三人称等要素相融合十分有道理，这个创意对于我们而言十分具有吸引力，因此我们制作了这款游戏。作为游戏的制作人，我们不想要制作一款感觉类似于《生化危机》的游戏，我们想要制作一款感觉完全不同的游戏，但是由于这个第三人称射击种类游戏的设定使得这个感觉十分合理。

回到1998年，当浣熊市发生病毒性事件的时候，里昂只是这个城市的一名新警官，在他工作的第一天却发现自己所在的城市被丧尸所占领和袭击，当他和克莱尔团结协作逃出生天的时候，玩家们逐渐喜欢上这个帅小伙。如果我们要杀死里昂，这意味着他永远也不会加入USS，也就意味着里昂不会出现在《生化危机4》中拯救总理的女儿。

在《生化危机：浣熊市行动》中除了USS势力之外还有特种部队的渗入，这一点十分重要，因为很多里昂的粉丝如果不想要里昂死的话，第三方势力的加入就能很好地解决这一问题。这真的是一个大的核导弹，掩盖1998年的浣熊市真相，但是我们并不是完全地改变历史，这只是一个发生在《生化危机2》故事平行世界的一个故事。



关于Hunter

游戏中Hunter将会闪亮登场，这是一个想要杀死任何获得生物的存在，所以小心一些为妙，否则他会像骑马一样将你驾驭，游戏将会加入更多经典的生化武器，但是制作人川田将央并未透露更多。在游戏演示过程中我们能够感觉到USS成员比起《生化危机2》的游戏过程可以更加轻松地对大片丧尸展开杀戮，玩家可以对丧尸和其他武装分子进行肢解、爆头、扭断脖子和大背摔。新游戏的多方向攻击也让游戏爽快不少。

在游戏过程中玩家可以通过杀敌来赢得点数，杀敌的方式也决定点数获得的多少，例如击伤敌人就可以获得点数，杀死则可以获得更多，爆头击杀可以获得大约15点点数，击杀一个丧尸为1点点数，所以多加利用自己的技能和多样化的杀敌方式赢取点数也是一门学问，游戏地图中有Checkpoint和安全屋可以进行存档，在安全屋中玩家还可以收集子弹、选择武器和回复体力。总而言之，这是一款需要玩家时刻做出是杀丧尸还是明哲保身决断的游戏。



■ 浣熊市再次爆发

合作模式中展现的是特种部队和USS成员：Bertha和Spectre的对抗，在对抗模式中则是USS对抗特种部队，两方以团队死亡竞赛模式来决定胜负，丧尸和生化武器也会大量的出现在游戏中，比赛基于得分制，杀死一个僵尸得1分，杀死一个敌方队员得10分。最终的胜利取决于你为团队带来的贡献以及杀死特殊僵尸的种类和数量。

我们所要做的最主要的事情就是利用完全不同的方式来利用丧尸，在《生化危机》和《求生之路》中，丧尸是你的敌人，但是在丧尸和怪物们是一个出现在游戏中作为阻碍自己完成目标的存在。在这款游戏中，游戏的要点就是杀死特种部队角色，这个可能性很大，并且让人感觉比起之前我们所看见的射击游戏真的十分新鲜。

太狼推荐

基本上，这款游戏充斥着大量的僵尸和生物，但他们都不是主要的威胁。更多的威胁来自鲜为人知的幕后故事。你不是正面与他们进行战斗，更多的情况是，你需要试图找出利用他们的最佳方法来完成你的任务。这些正是我们此前从未做过的东西，它将完全与游戏机制和玩法相匹配。当下市场有相当多的射击游戏，同时也有很多僵尸题材的作品，但这款游戏区别其他的作品的威胁正是来自其本是属3A级系列的作品。

向赤色要塞致敬

RENEGADE OPS
变节行动


FC游戏的画风

A 期待度	发售日期	2011年夏
	游戏公司	SEGA
	游戏特点	正规军
3D STG		

推荐人群：玩过FC上赤色要塞的玩家



《变节行动》（Renegade Ops）是曾经以《正当防卫》（Just Cause）系列而闻名的瑞典独立游戏开发商雪崩工作室（Avalanche Studios）继《正当防卫2》之后推出的多人合作新类型游戏。据代理商世嘉（SEGA）透露该作目前暂只作数字发行，预计今年下半年登陆PSN、Xbox Live以及Steam平台，分别对应给PS3、XBOX360及PC用户下载使用。

游戏剧情

在游戏中玩家将扮演Bryant（布莱恩特）将军所雇用的“变节行动”的一员，活用多彩的兵器和载具向恐怖组织司令官发起挑战。拿起手中的武器，摧毁任何企图阻碍玩家保护这个自由世界的事物。《变节行动》支持单机模式、双人本地合作以及四人在线合作。游戏具备壮观的场景、多样的载具以及五花八门的武器，比如加特林机枪。你的战友被关押在敌方战线，你是他们重获自由的唯一希望。然而，要解救他们，你要面对的火力非常密集。解救敌方大楼里关押的战俘！你需要用孤狼般的凶猛（the ferocity of a wild Jackal）来创造奇迹！解救人质的勇士有：Decker上校、Bob中尉、Quint军士、Grey下士。这是一场让你热血沸腾的战斗！雪崩工作室的创始成员Christofer Sundberg（克里斯托弗·森德贝格）对Eurogamer的记者表示，除了供数字发行的小型作品外，公司未对传统的3A级盒装游戏丧失兴趣。

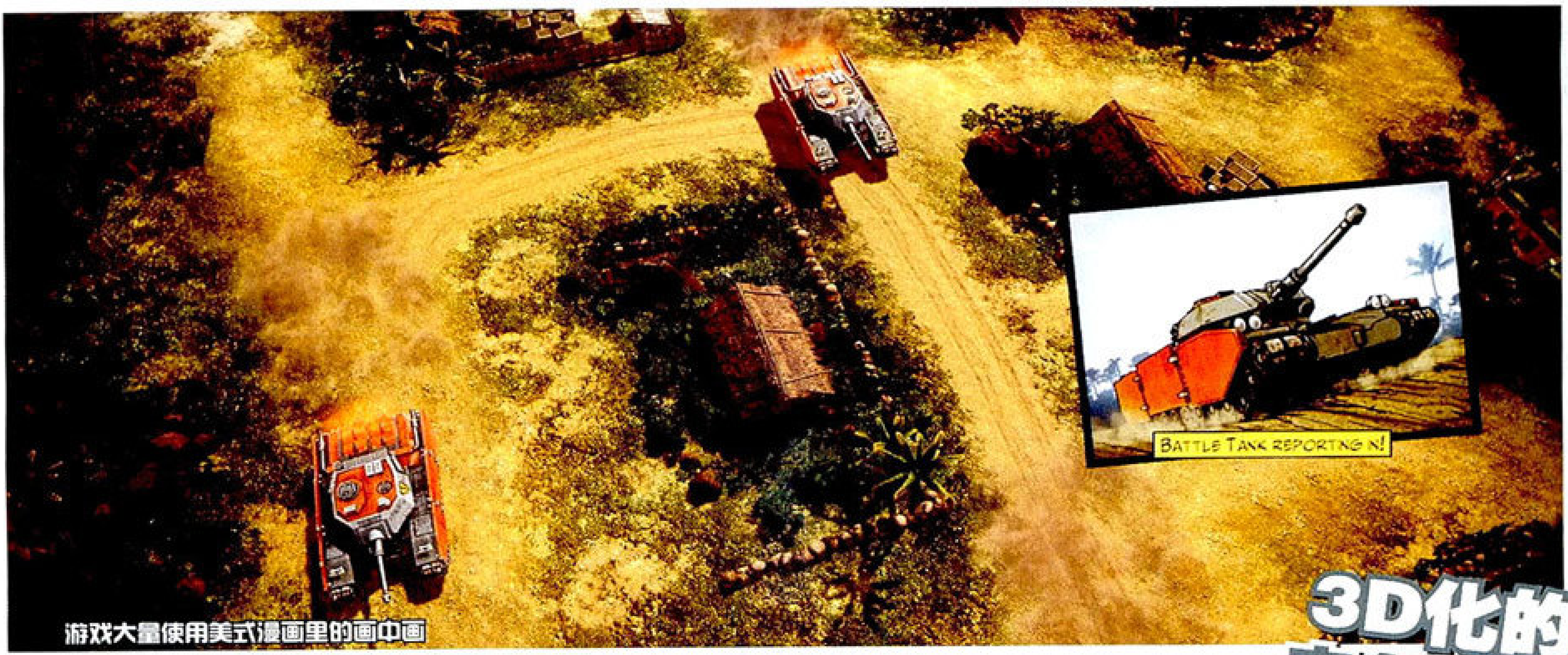

俯视角游戏

尽管Sundberg未透露进一步细节，但外界普遍认为其中一作应是知名公路电影《疯狂的麦克斯》（Mad Max ）改编作品《疯狂的麦克斯4：愤怒之道》（Mad Max 4：Fury Road）；至于《正当防卫》新作，Sundberg称他们很乐意将这个系列延续下去，但这最终取决于发行商的意愿。


空投资源



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏大量使用美式漫画里的画中画

四人联机模式

拿起你的武器，摧毁任何企图阻碍你保护这个自由世界的事物。那个叫做“地狱火（Inferno）”的疯子是一个邪恶恐怖组织的指挥官，他甚至投下了一枚炸弹来显示自己新研发的致命武器的威力。由于各国首脑决定不对此人采取军事措施，布莱恩特将军对此十分愤怒，他亲自召集了一支由军事专家组成的团队，将其命名为“变节行动”，为了阻止地狱火妄图统治世界的野心，他们在全球范围内同地狱火的恐怖组织展开激烈作战。

《变节行动》游戏中秘会让球员们形式变节的特种兵球队最多四名球员在线，虽然它也将支持在单一的系统架构内分屏冲突。这个游戏被设计为一种co-op-focused射手，它还将包括一个单人游戏模式。在《变节行动》这款数字平台游戏中，玩家将扮演车载单位的突击队，深入敌后消灭大恶棍——一位邪恶恐怖组织的疯狂领袖，他们试图掌控全球。玩家需利用一系列载具的电磁冲击波和加特林机枪等消灭敌军。与战役模式一道，游戏还包括支持两人离线分屏合作的模式和四人在线合作模式。


对指定区域进行空中支援


火炮攻击

3D化的赤色要塞

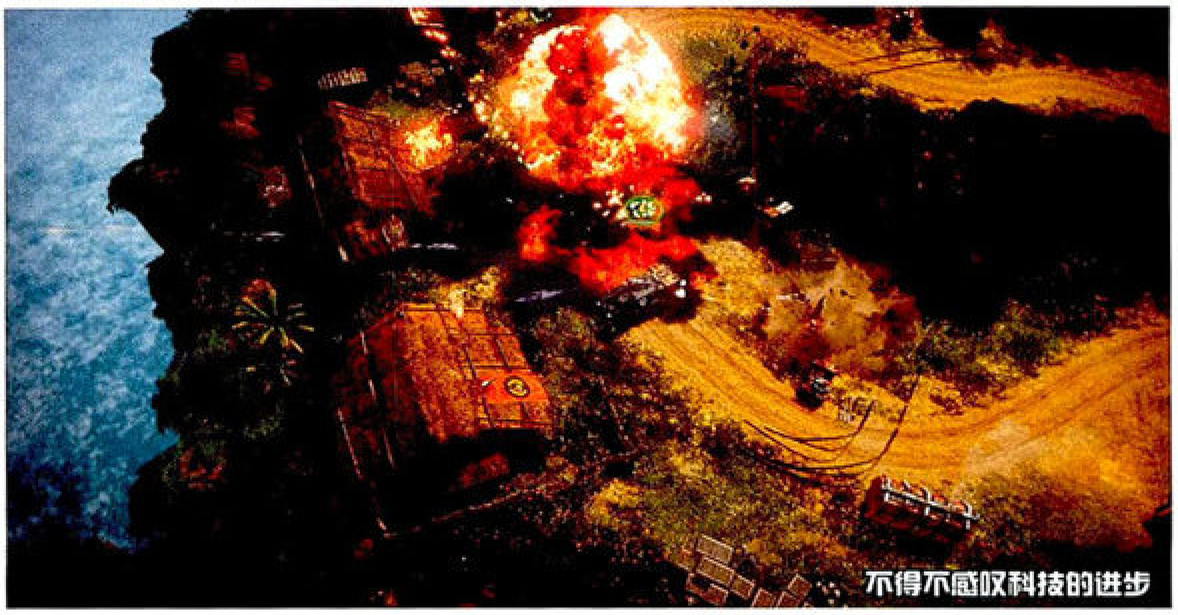


我们工作室的一些人想要尝试一个小型的数码版本计划，所以我们组成了一个团队，创作了这部作品，世嘉给了我们实现这个计划的机会。这是一款可以跟朋友一起飚车开飞机投炸弹的火爆游戏，而对我们来说，这是一个梦想计划。整个游戏几乎是将FC上的《赤色要塞》3D化，使得那时候的玩家可以再次重温经典。赤色要塞（Jackal）是KONAMI在1988年出品的过关FC游戏（FC俗称红白机，由日本任天堂公司开发的8位游戏机），与魂斗罗、绿色兵团、沙罗曼蛇并誉为“四强”，风靡整个八十年代，为诸多80前玩家们所津津乐道，游戏难度不低。



那段战火纷飞的年代


已经到了向这家伙致敬的年代了


不得不感叹科技的进步



PREVIEW 上帝也疯狂！

FROM DUST 灰烬

A 期待度		
发售日期	2011年6月30日	模拟游戏
游戏公司	Ubisoft	
游戏特点	躲避灾难	

推荐人群：喜欢将混乱归为有序的玩家



有没有一种2012的感觉

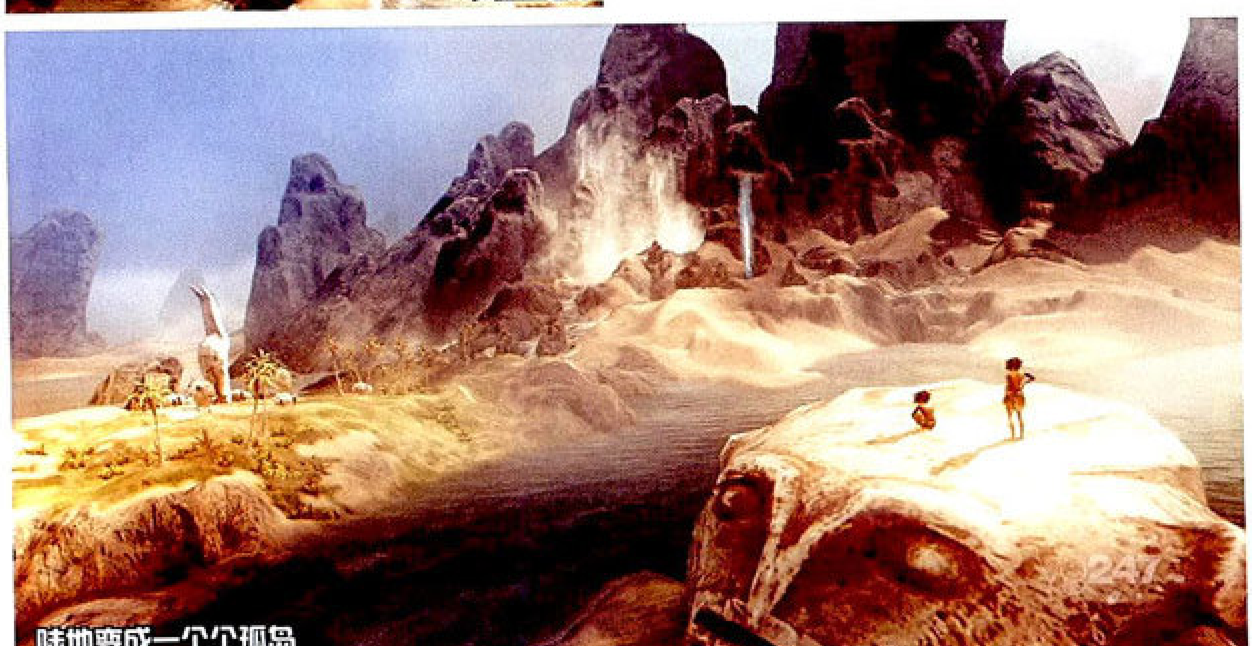
育碧全新游戏

曾在E3首次亮相的育碧概念新作《尘埃计划》，现在继续主战GC，不过这次育碧为该游戏更名，一个新的更简单的名字——《灰烬(from dust)》。该作也是一款灾难题材游戏，濒危的部落将利用手中的能力来应对全球危机因素，因为这里已是大量沙漠、灰尘。



火山喷发

《灰烬》是由法国著名的电子游戏设计师Eric Chahi设计的，这个神秘的游戏讲述了一个可怕的混乱世界，一个你说了算的世界。玩家将帮助这个世界里面的人们抵制灾难、扩大和迁移，使他们能够完成他们的任务并找到一个能够躲避大自然的暴力和灾难的安全地方。这种创新的游戏是基于先进的技术，使整个世界采取行动的动态。地面，水和植被都与你的决定息息相关，你的力量是伟大的，但如何选择使用它们将决定这个社会的命运。



陆地变成一个个孤岛

灵感的来源地

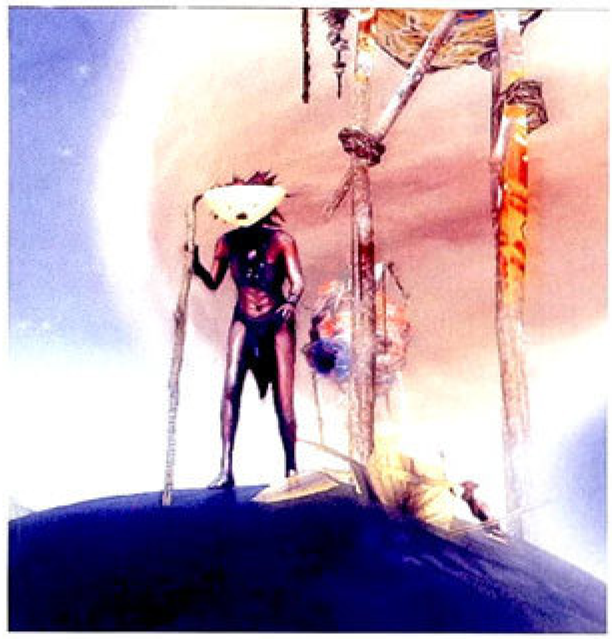
喜欢《上帝也疯狂》类游戏的玩家一定会对这部《灰烬》爱不释手。预告片中主要以开发者的角度谈了谈游戏的艺术设计。除了艺术设计以外，视频中还展示了一些游戏中的场景。从画面上看，《灰烬》的效果确实很不错。

在游戏中，玩家的主要任务是保护一个部落的居民。这些居民在一次巨大的灾难中失去了记忆，他们要寻找自己新的家园。玩家是这个部落的保护神，将带领他们从一个岛走向另一个岛。作为上帝，玩家可以运用自己的力量改变游戏中的场景。玩家还需要在游戏中解决一系列的谜题。

剧情模式长度为10-15个小时，但令人大跌眼镜的是，游戏并没有提供沙盒模式让玩家自由探索，这似乎大大降低了游戏的可玩性。针对这一点，制作方的解释为："当玩家完成剧情模式后，所有的剧情地图都将对玩家开放，玩家可以回到这些地图，自由的进行行动。"



落寞的背影



人物刻画十分完美

《灰烬》最值得一提的就是丰满的人物造型可爱的形体动作。游戏人物虽然都非常小，但每个人都有自己的个性。正如时而挠挠痒的勇士，时而又作了几个俯卧撑以显示其肌肉发达的武士，时而念念有词的传教士，时而跑到河边洗脸的野人，真是让人看了忍俊不禁。

不过既然是要分胜负，就必须熟知兵种相克的道理。祭祀攻击力不强，但生命值极高，可一碰到武士也就只能自认倒霉，一群武士三两下就能将他摆平了。而武士呢，各项能力都很平均，一个武士能单挑四个勇士，让人看了不禁打个冷颤，可是由于只能近距离攻击，所以一见到传教士，还不是放下屠刀，立地成佛了吗？哇，传教士好厉害！可碰到擅长远距离攻击的火武士，可就只能变成一堆烤肉了。那这样看来是火武士最厉害，可是火武士的攻击力和生命值很低，火球的破坏力又小，所以还是不能独当一面。例如这样的兵种相克，在战斗中若能熟练运用的话，还是很有用的。



面具——最古老的图腾



图腾即为信仰



空中霸王 JASF

A 期待度	发售日期	2011年暑假	空战模拟
	游戏公司	Transmission Games	
	游戏特点	空中争霸	

推荐人群：想当飞行员的玩家

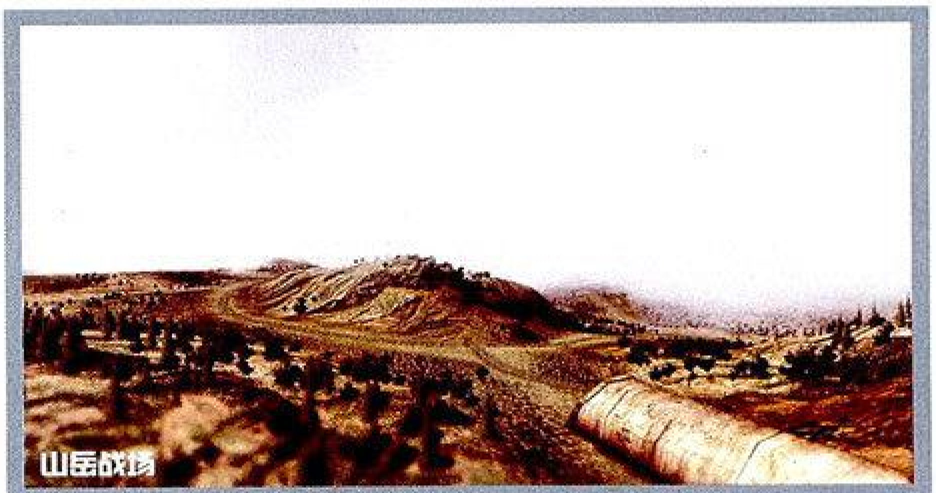
空中王牌再次出击

《简氏先进攻击战机》(Jane's Advanced Strike Fighters)的官方网站已经开通，这部现代空战模拟游戏由TrickstarGames制作，该开发商是最近由Transmission Games的部分成员组建的，他们之前推出过《太平洋英豪》(Heroes of the Pacific)和《欧洲上空的英雄》(Heroes Over Europe)。此次新作将设定一个大规模的假想战场，提供类型多样的各式战机，支持16人的联网模式和2-4人的合作战役模式。游戏将分为PC、Xbox360和PlayStation3版，由Evolved Games负责发行，目前没有宣布具体上市日期，网站上显示会在“今年夏季”完成。


战斗场景十分逼真

异想天开的剧情

J.A.S.F的背景为一个曾经的大国Azbaristan因长期内战而分裂，富有石油资源的南方面临强大的北方威胁，转而寻求西方援助。玩家将担任美军飞行中队长Razor，为重新统一该国和保护西方利益而战。游戏中将包含16个作战任务和大规模的陆海空战斗，战场范围达6.5万平方公


山岳战场

里，涉及城市、工业区、山区和沙漠等环境。30种真实的现代战机来自美国、俄罗斯、欧洲和中国，包括F-22、F-35、Su-35和第五代的PAK-FA（从截图中还可看到歼-10、A-10、F/A-18、“台风”等）。

玩家将扮演美空军王牌Razor，一路过关斩将（16关）击败北方军，迫使他们回到谈判桌前与南方达成统一，同时西方在该地区的石油利益也得以维护。据称该作内置65000平方公里的无缝地表环境，包括城市、工业区、山区及沙漠景观等，战机多达30种，来自多个国家（中、美、俄、欧），其中既有以F22及F35为代表的四代机，也有苏35这样的三代半机，以及某些尚处于试验阶段的原型机。

快速上手的联机模式


保护机场模式

游戏支持16人联机对战及2至4人的合作通关模式，飞机号称得到了简氏年鉴的认可，但你看完这段视频后会发现该作只不过是一款HAWX之流的空中射击游戏，虽然载弹数目可能碍于简氏的面子没弄成一百枚。

自从2002年的《简氏攻击中队》之后，“简氏”这块金字招牌再次为军事游戏冠名。不过与上世纪EA/Jane's强强联合时的作品相比，这次的模拟成分已大大降低。目前公开的截图和视频中都没有出现座舱视角，看起来和Ubisoft的《鹰击长空》(H.A.W.X.)是同一类型，画面炫目，操作简化，强调易上手和快节奏。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





F-22

F-22Raptor（猛禽）是由美国洛克希德·马丁（LockheedMartin）设计的新一代重型隐形战斗机。也是目前专家们所指的“第四代战斗机”标准，若按俄罗斯标准则为第五代。作为美军空战的先进战斗机,F-22将替代波音公司生产的F-15。

它是美国于21世纪初期的主力重型战斗机，是目前最昂贵的战斗机。它配备了可以不发射电磁波，用敌机雷达波探测敌机的无源相控阵雷达和探测范围极远的有源相控阵雷达，AIM-9X（AerialInterceptMissile-9X）（响尾蛇）近程格斗空对空导弹、AIM-120C（AMRAAMAdvancedMedium-RangeAir-to-AirMissile)高级中程空对空导弹、推重比接近10的F-119涡扇引擎、先进身性（低可探测性）等特性。



F-35

美国的F-35“闪电2”有“世界战斗机”之称。3年前，美军的“通用低成本轻型战斗机”和“联合先进攻击技术”的新战机理念在洛·马一诺·格公司联合研制的X-35上初现，美军便选中它并命名为F-35联合打击战斗机（JSF）。它的研制费用将达绝对空前的2000亿美元，世界上还有8个国家参与合作，投入经费亦超过45亿美元。预估市场有4000架需求意向，这令世界传媒惊疑。



Su-27

早在20世纪80年代末，随着苏-27战斗机的横空出世，“侧卫”家族的各个成员开始频繁现身于世界各国的航空航天博览会，不断地展示自身的独门绝技，并陆续成为了多个国家空军的主力作战飞机。然而，随着国际战斗机市场的不断变化，尤其是一些第五代战机的相继推出后，苏-30系列战斗机已经逐渐失去了竞争优势，难以再现昔日辉煌。为了今后10年内在战斗机市场上占据一定份额，苏霍伊公司又不失时机地利用了正在研制之中的第五代战斗机的一些尖端技术，在确保空战性能明显优于世界上所有的第四代战斗机的基础上，正在竭尽全力打造一种号称第4++代的多用途战斗机，它就是“侧卫”家族的最新也是最后一名成员——苏-35超机动性多用途战斗机。该机的生产和交付最早从2009年开始，将一直持续到俄罗斯生产的第五代战斗机开始进入到市场为止。苏霍伊公司对于苏-35战斗机寄予厚望，希望借助其多用途能力，及时填补目前苏-30MK系列战斗机和第五代战斗机之间的缺口，在国际战斗机市场上再创辉煌。



PAK-FA

引前苏联在米格-29和苏-27投入批生产后，就开始考虑第五代(国际上通称的第四代)战斗机的研究工作，1986年6月决定由米高扬设计局负责研制重型多功能前线战斗机MFI，即1.42和轻型前线战斗机LFI。由于当时仍处于冷战时期，MFI将用于在全球和高强度区域性冲突中执行对空和对面作战任务，俄罗斯国家航空系统研究院模拟计算的空战效能比美国的F-22高20%，将形成一定的威胁力量。而LFI则用于在局部和低强度区域性冲突中执行作战任务。前苏联同时决定由苏霍伊设计局负责研制S-32前掠器试验战斗机，但其受重视程度排在前两者之后。按1986年的研制计划，MFI及其简化的缩小型LFI应在2000年服役，但在1990年初停止发展LFI，1994年完成MFI第一架原型机(米格1.44)的组装，由于存在某种技术问题，研制经费不足，该机一直拖到2000年2月29日和4月27日才完成两次升空飞行(原计划进行试飞27次)，现停在机库中，处于休眠状态。



将告白进行到底



东京山手 BOYS 第二部来袭

《东京山手 BOYS》是由日本Rejet研发、《VitaminX》前田浩孝担任原画设定、知名日本音乐家光田康典担任音乐制作的恋爱游戏。将从2011年4月起至8月分成三部连续发行，而《SUPER MINT》即是本游戏的第二部。

每部作品玩家能够告白的对象不同，而整个游戏世界也随着各部作品演进逐渐变化，当玩家玩完全系列作品后，就会发现幕后的真相。

B 期待度		
发售日期	2011年6月23日	冒险游戏
游戏公司	Rejet	
游戏特点	将告白进行到底	

推荐人群：喜欢恋爱类游戏的玩家

TOKYOYAMANOTEBOYS
东京山手BOYS：SUPER MINT







STORY

——这是，命运的七日之间。

你将成为公主，

来选定能在告白大会上出场的东京都内No.1男高中生。

一年一度，从全国筛选出来，独一无二的女高中生，

——公主，围绕其而展开的告白大会（LOVE ROYAL）。

这就是“TOKYOヤマノテBOYS”，

通称（TYB），由都内各地区的女高中生推荐出来的，

SUPER男高中生们——ヤマノテBOYS。

包围着公主展开了爱的告白战。

最大限度地散发出各自的魅力，

来剖白出自己恋慕之情的ヤマノテBOYS。

专心致志地接受着他们的爱的公主。

谁的告白才更能震撼心灵呢——

最终被选为王子的人，

——将会成为都内No.1的王子。

本作剧情

穿梭大街，刺激的爱之七日间！

在公主チヒロ的最终选拔中，

伊织、ルーシー、拓海顺利地在预选中取胜得以留下，

并在本战中出场。

三人按照TYB的大会规则，

开始吸引公主チヒロ的注意，

用各自的个性来互相争斗的告白大战开幕，

在涉谷、秋叶原、目黑及其本地所骄傲的热门场所里，

三人展开了炽热地激烈争斗。

对他们的魅力难分高下，チヒロ的心动摇了。

就在那时，杀人鬼作出的罪行越演越烈……

更严重地刺激到本来就精神紧张的年轻人们的神经。

为了使得都内的所有年轻人彼此敌对起来，

擅自地加上说明以煽动起斗争的谜之人物出现了。

与告白大会正在进行中无关，

チヒロ和三人被不顾意愿地卷入了这场斗争中。

直冲至脑门、让双眼睁开般的super mint的一周。

穿梭在命运的七日间，

他们挣扎着所形成的爱的形态会是……？

编辑：司徒　美编：哈秋



阿玛拉王国：惩罚

幻想世界中找寻身世之谜

A 期待度	发售日期	2011年10月8日	角色扮演
	游戏公司	Big Head Games	
	游戏特点	魔幻世界	

推荐人群：喜欢魔幻世界的玩家

幻想制作团队

幻想RPG游戏就像有趣的野兽，有时候你在很长一段时间内都见不到一只，但有时候它们突然就蹦出来，站在你面前，挑逗你去进行一个你渴望的旅程。

《阿玛拉王国：惩罚》，这是个新型幻想类RPG。这款游戏背后的团队对制作幻想RPG游戏有着丰富经验。制作《上古卷轴：晨风》和《上古卷轴：湮灭》的肯·罗尔斯顿；《再生侠》的托德·麦克法兰还有被众多《被遗忘的国度》爱好者所熟知的作家RA·塞尔瓦托。


画面很精致


华丽的法术效果



BOSS看上去很强大

死而复生的剧情

游戏一开始，你就能感受史诗般宏大的RPG场面。当你创造完主角，并在多样的性格系统中挑选一个赋予他、她之后，你会被直接扔到任务中，在一大堆尸体上着陆。所有这一切当中，最奇怪的是：事实上你已经死了，你的任务是找出在你身上到底发生了什么，并最终获得重生。

当你突然醒来，不知所措四处徘徊的时候，你突然撞见一个矮人，他看着你在走廊中走向一扇门。原来这家伙是灵魂之井的创造者，这似乎是你之所以能活着的原因。他要求你去帮他夺回一把剑。于是，你踏上了你的冒险旅程。

有趣的是，开发商告诉我们，主人公的特点之一是他出生时并没有确定的命运。然而阿玛拉王国中的其他人都有自己的命运。这意味着游戏将会围绕塑造你的性格，进而改变他人命运来进行。

引人入胜的游戏设定

虽然《阿玛拉王国：惩罚》是个不折不扣的RPG游戏，游戏开发者试图让该游戏适宜每一个人。因此如果你仅仅想捡起装备，不需要复杂的菜单就可以直接装备。如果你卖装备的时候想要节省时间，你可以把想卖的全都放在“垃圾桶”里，到时候把它们一起出售。这个游戏在分配武器和魔法的快捷键方面做的非常好。

另一个让人印象深刻的设计是地下城，它强调了你将不仅在地下，同时还能到达很多开阔区域。说到开阔区域，在一个层面上，我们看到了主角在白天进入地下城，当他进入其中的一片开阔地，时间就变成了夜晚。在《惩罚》中白天和夜晚的交替效果被运用得非常明显。

昼夜交替，升级武器和主角都非常棒，那敌人怎么样呢？似乎你不会对他们感到失望的。在游戏简介中，我们看到了巨魔、蛇怪、小妖精和各种奇形怪状危险的怪物，我敢保证它们会在很多地方出现。

有件事引起了我的兴趣：《阿玛拉王国：惩罚》鼓励玩家探索你的四周。开发商解释说，游戏中道路将会随机改变，有些道路你可以不必去走，但如果你走了将会得到额外的奖励。在任务中当你独自行走时，突然出现一条漆黑奇怪的道路是一件很有趣的事情。尽管你告诉自己不该走那条路，但总有些原因吸引着你走过去。

挽救即将消失的童话王国

妖精：阿瓦隆传奇



撇开不合东方人口味的角色造型，SpidersFocus Home公司发行的《妖精：阿瓦隆传奇（Faery: Legends Of Avalon）》很有些《最终幻想》的味道。一方面，该作的题材就充满幻想色彩，玩家在游戏中扮演的角色是不足常人手掌大小的妖精。另外，该作的战斗模式居然是传统的回合制战斗，这在欧美RPG中还真不多见。


建立角色可以进行一系列选择（说真的，怎么选都难看）

综合评分	画面	音效	系统	操作	游戏性
7.8	7.5	8	8	7	8.5

推荐人群：本作适合喜欢神话幻想题材，又热衷探索故事剧情的朋友

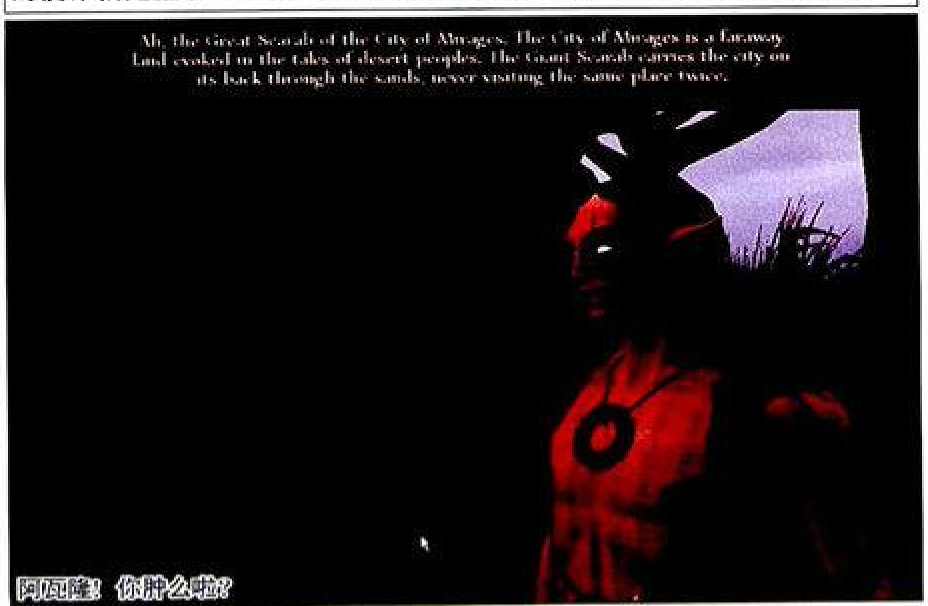
综合评价

在这款游戏里，你可以从小妖精的视角中观察几乎被放大了十余倍的世界，在角色飞行的操控感上，该作的设定也相当逼真。唯一的遗憾是，该作的重要角色真的是太不符合普通人的审美观了。

不得不说，透过妖精的眼睛去观察这个世界还真是出乎意料的精彩，谁能想到小小的麻雀在妖精眼里看来竟然巨大如牛，数片叶子或一张书页就是穿在妖精身上的衣服。另外，该作还采纳不少西方神话方面的设定，像美人鱼、幽灵船、世界之树都以另一种面貌出现在了游戏中。

体验妖精眼中的世界

在《妖精：阿瓦隆传奇》描绘的世界里，人类和妖精间的亲密关系早已荡然无存，大部分妖精最终决定避开凡人，退居妖精国度——阿瓦隆，然而魔法力量的莫名外泄，却让阿瓦隆陷入慢慢消失的局面。玩家的使命就是查明让妖精国度逐渐消亡的原因，从而拯救妖精们的家园。



阿瓦隆！你肿么啦？


从高空俯冲的时候有十足的滑翔感

用飞行替代步行

在操作上，《妖精：阿瓦隆传奇》最令人印象深刻的一点便是替代步行的飞行系统。事实上，玩家控制的游戏角色一直处于悬浮状态，你可以自由控制角色上下翻飞，恣意探索地图中任意一处。当然，潜水、遁地以及飞出地图边界以外的行为是受到限制的。

顺便一提，这款游戏的战斗触发方式是明雷，这一模式比某些游戏动辄用一块石头阻住捷径，迫使你撞地雷的设定要亲切的多。


一只海鸥的眼神居然能如此锐利

具体操作方式

键盘操作模式		鼠标模式
互动：Enter	向上飞：E	互动：鼠标左击
取消：Backspace	向下飞：Q	旋转镜头：移动鼠标
前进：W	加速：Shift	前进：鼠标右击
后退：S	菜单：ESC	向上飞：滚轴操作
左移：A	妖精之书：space	向下飞：滚轴操作
右移：D		加速：鼠标右击+鼠标左击

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

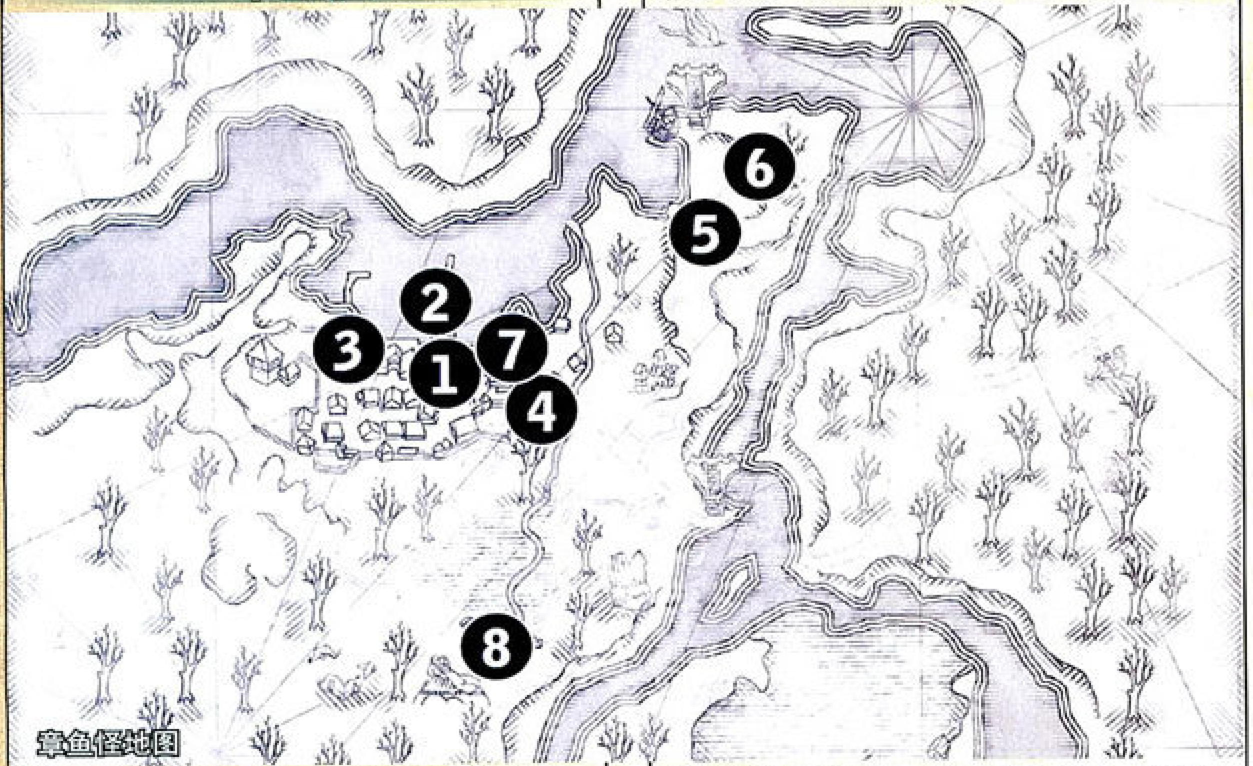
邪恶的计划

我们在公馆门口被解除武装。进院子后，这里有不少守卫在寻欢作乐。包头男发现院子里有一台弩炮，它可以摧毁码头附近的任何船只。为了预防以后可能的不良局面，我们决定搞掉这台弩炮先。具体方法是买通院子里一个失足妇女去引开站岗的娃（给钱不要小气，60块钱以上），然后趁机拆掉弩炮的机关。

在院子里，我通过偷听了解到这个镇子的暴君指挥官L真是一个不咋样的人。

之后我们亲自去见了暴君L。他给了我们两个任务，一是剿灭附近森林里的精灵反抗组织“松鼠党”；二是清理掉附近河里的巨章鱼怪。如果我们搞定这两步，他就不再找我们朋友的麻烦，也不过问我是被通缉的国王刺客这一事。

章鱼怪



章鱼怪地图

我们从酒店的后门1出去，就能看见一个胸口有圈的女巫在对抗章鱼怪2。章鱼怪逃跑后，我和胸口有圈的女巫S交流。得知她愿意一同帮助对付章鱼怪。同时又获得信息，镇上的商人愿意给干掉章鱼怪的人一笔额外的奖励。

章鱼怪：价格问题

我找到商人3，和他讨价还价，让他答应给更多的赏金。同时，他指出，村外的某个精灵猎人对怪物挺有研究。在他的建议下，我去找这个精灵猎人4或者7。精灵猎人告诉我们章鱼怪有毒，建议我们先去侦察一下。我和红发女巫碰头5，一起调查了章鱼怪的巢穴，在巢穴附近有不少小怪，是一场比较有挑战的战斗。利用陷阱和炸弹，我们成功获得了章鱼怪的粘液，6。

章鱼怪：抗毒药剂

从怪物的黏液来看，需要用一种稀有抗毒药剂对付它的毒素。于是我着手张罗这种药剂。获得抗毒药剂的原材料需要去地点8。洞穴隐藏在一个瀑布后面，其中有不少怪物，比较难缠。获得原材料，用炼金术制成抗毒药剂。就可以去村庄里的旅馆二楼1找胸口有个圈的女巫，和她一起出发去杀章鱼。


Boss会喷毒，喝了药就不怕

Boss战前先喝下抗毒药剂。Boss会一招大范围喷毒，因为我们喝了药，不会掉血。但中了之后会被定身在原地，需要狂按右键挣脱。

第一阶段boss会用触手来拍我。它的触手当中两条是完好的，旁边几条是有“红色囊肿”的。我小心走位，在自己脚下放好陷阱魔法，引诱它用带囊肿的触手拍我。在它拍下来的一瞬间，我侧跳闪开，然后boss的触须就拍在魔法上，它就不能动了。这时候我就从容地走上去，对准boss触须上的囊肿砍几刀，砍掉它的触手，去掉几条触手之后，boss狂暴，全屏幕扫荡，然后我就趁势爬上它的一条触手，做了几个QTEs。它为了要甩我下去，不小心碰坏了旁边的桥，结果悲剧地被桥砸在了底下，我就沿着桥的石块跑到它的头上去，把它给解决了。

小提示：Boss掉不少东西，别忘了捡宝。


砍断触手是关键

国王刺客

杀掉章鱼怪后，回镇里领赏。在指挥官公馆门口，遇见红发女巫，她告诉我，一个松鼠党的重要成员被捉住了。因为我知道松鼠党和我一直在追踪的真·国王刺客有关，我就去水牢的里审问那个精灵。和精灵俘虏的对话中，我们了解到了这些所谓的松鼠党，其实是一些受到压迫，受到排挤的可怜的家伙。他们所做的斗争，是为了生存和自由。期间我忽然一个恍惚，想起了曾经的一些记忆。


这精灵是种族仇恨的牺牲者

记忆玫瑰

为了帮助我恢复记忆，我们出城找到了一处漂亮的精灵花园遗迹。那是精灵们曾经在树林里的一个小雕塑，雕塑旁边的玫瑰花就是“记忆之玫瑰”。我拔了玫瑰在手，心想，咦，这旁边不是就有个妹子嘛？我就顺手把玫瑰送了给她。

就在这时候，来了三个光着肚子的男人，他们看中了精美的精灵雕塑，打算把雕塑砸碎，分成一条腿、一个脑袋的搬回去卖钱。这种没有艺术气质的土匪太恼人了。我和红发妹子间暧昧的气氛一下子就被打破了。我就非常恼火，把他们解决了。那以后我不小心掉入了一个机关，原来那个精灵的雕塑下面还有一层，是精灵的澡堂。然后我和红发妹子两个人在澡堂里面么……反正就是姑娘表示以后就跟了爷了。然后我们两人讨论了一下今后的人生。

姑娘让我回去找矮人Z，说矮人可以帮忙联系上松鼠党，说不定可以追查出光头刺客的下落。

于是我们就回酒店，找到矮人，让他带我们去接头松鼠党。

小提示：出门之前请解决好想做的所有支线任务，从此之后场景将会变换，某些未完成的支线任务将会失败。


花前月下碰到这仨，真气人


遗迹地下别有洞天

矮人带着我去丛林中，干掉了一只巨型蜗牛怪。然后我见到了松鼠党的头目独眼精灵I。我表示其实我也是“非人种族”；我也是被歧视的种族；我也不喜欢暴君的统治。这样一番忽悠，独眼精灵I就带我去见了那个光头刺客。



战斗吧！棋子们！

棋士风云录

Battle vs Chess





综合评分	画面	音乐	系统	游戏性	战斗感
8	8.5	8	9	7	7.5

推荐人群 喜欢下国际象棋的玩家

综合评价

看过《哈利·波特与魔法石》的朋友一定难忘与那段精彩爽快的国际象棋棋局对弈，而本作把战斗和魔幻元素加入了国际象棋中，让喜欢下国际象棋的玩家眼前一亮。

前言

本作中一改国际象棋标准棋子的形状，加入了魔幻色彩，将枯燥的棋子拟人化，先手白棋与后手黑棋两方的王、后、车、象、马、兵六种棋子都有各自的形象。先手白棋为天堂阵营，而后手黑棋则是地狱阵营。比如白棋中王是一个年迈国王的形象，苍白的胡须和头发配合上银白色的铠甲，一股英武之气。而后则是年轻美貌的女性，胸前的项链以及身后的披风衬托出风姿绰约之感。兵则是手持正方形盾牌的士兵。而黑棋的王是一个从地狱来的恶魔，手持邪恶法杖，而兵则为地狱小恶魔的形象，泛红的石化状皮肤，箭头尾巴在屁股后面高高翘起。

四大模式

本作共四个模式，而每个模式又都其各自的特点，下面就让司徒带着大家一起去体验一番。

前哨战

在前哨战里，开局共有6种部署方式，分别为：经典、随机、策略、疯狂、征募和疯狂征募方式。玩家可以挑选黑、白两方阵营的任



敌方隐匿在烟雾中

一方，并且有0-9共10个难度可供选择，玩家可依据自身情况选择不同的难度和AI进行对弈。值得一说的是，千万不可低估AI的实力，AI的演算法则取自业界知名的Fritz引擎，这是目前最优秀的国际象棋算法引擎之一。世界上顶级的国际象棋大师都曾与之较量过，无论2002年在巴林与国际象棋世界冠军克拉姆尼克的比赛，还是2003年在纽约与卡斯帕罗夫的较量，抑或是2006年在德国波恩国家美术馆举行的棋王克拉姆尼克的回敬赛，国际象棋的大师们都曾与Fritz对弈过。



化为灰烬的黑王



妩媚的蓝光

经典模式则是传统的人机对弈形式，不过加入了战斗元素后，当Queen成功将军King，便会发出一道妩媚的蓝光，把黑王打得形神俱散，仅留下一堆灰烬在广场前！Checkmate，这样才有真正的胜利感。

遭遇战

在遭遇战模式下，共有两种玩法可供选择，一是单子决斗；二是多子群殴。两种玩法都赋予了棋子不同的攻击力和防御力。

单子决斗时，凭借快速正确的QTE按键就可以对敌方棋子造成伤害，在进攻时，当敌方小兵血量为0时就能将其击杀，而在进攻时没能杀死敌方小兵，那么这招进攻棋也就浪费掉了。换句话说，如果你的手速和眼速够快的话，完全可以利用一个兵干掉黑方所有棋子，当然这个难度不是一般的大。

多子群殴时，当你处于进攻方时，进入战斗后，会有多名己方棋子前来助阵围杀对方，群殴基本都能快速解决对手。如果是对方进攻你，那么你就等着被人群殴吧。



单挑



激烈的群殴场景

战役

战役关卡非常有趣，如果玩家是为了找乐趣而来，可以试试战役模式。在战役模式下，当己方小兵遭到对方攻击后，这个小兵都会变成对方的形态，就是说，如果对方的后杀死你的小兵后，那么你的这个小兵就变成了后。是不是很有趣？当然，如果你再拿这个后去攻击对方后，这个后又变成了对方的棋子了，不过在变身两次之后，你的后就香消玉殒了。



小兵被黑后杀死后变身成了白后



尽可能多地消灭宝石

小游戏

在小游戏模式里，共有4种游戏方式可供选择，“挑战”方式下，玩家通过控制一个后，在20步内尽可能多地消灭棋盘上的宝石来获得高分。在“只一次机会”方式下，玩家控制一颗棋子，只用一步干掉一个未受保护的棋子或者一步将军成功，而时间一共为120秒，在成功击杀后会有5秒的时间奖励，而一旦没能在一步内找到正确的目标，每走错一步就会扣掉10秒时间，时间结束，游戏也就结束了。另外两种方式则分别是在限定的回合内成功将军即可，考验的是玩家缜密的走棋步骤。



一步内干掉未受保护的棋子

结束语

总的来说，这是款不错的桌面类游戏，对于不会下国际象棋的新手玩家，则可以通过游戏教程学会最基本的棋路走法，而对于喜欢下国际象棋的玩家，看着棋子在棋盘上徜徉地滑翔不失为一种乐趣。当感到无聊时，可以选择遭遇战和小游戏模式进行下身心的放松。魔幻、战斗、3D，从以往同类型游戏来看，本作还是非常值得一玩的。



游戏教程



不肯花钱又没诚意

第一圣殿骑士

•新手攻略•



综合评分	画面	音乐	操作感	剧情	自由度
4	5	5	4	6	4

推荐人群 喜欢《刺客信条》类的玩家，喜欢中世纪骑士

综合评价

一款坑爹的游戏，从第一次进这个游戏不管是画面还是打斗都不像是大制作，也毫无小制作的诚意，因此写了一篇前几关的流程攻略，大家过过目就行了。

剧情介绍

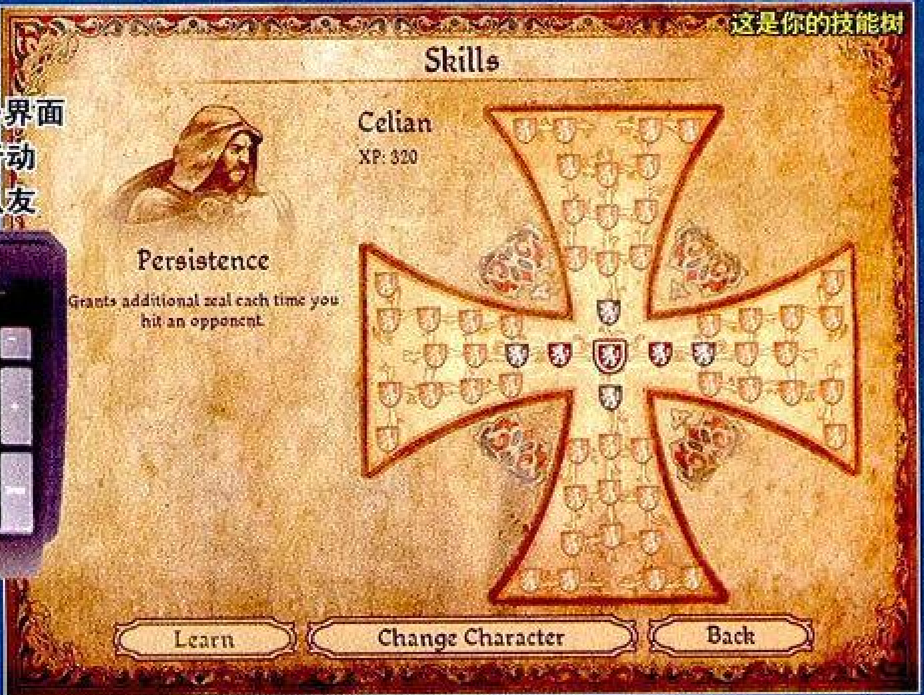
讲述的是一名法国圣殿骑士和他的伙伴一起揭开圣殿法则和圣杯的秘密的故事，游戏展示了13世纪末的黑暗世界，那里，朋友都变成了敌人，教会黑暗腐败……

操作介绍



界面图解





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

前期流程图文攻略

第一关 Cyprus



游戏包括两个主角，一名圣殿骑士和他的朋友。玩家独自进行游戏时，可以在这两名角色之间进行切换，另一个角色由AI控制；如果进行合作模式的游戏，则两名玩家一人控制一名角色。



敌人头上出现交叉的剑说明他要发起攻击了，按空格键防守，也可以在他攻击前攻击他，前期的敌人这样管用，中后期就不可以了。


▲小地图上出现橘黄色点的地方就是可以补血的地方。


如果出现如图画面，就说明附近有弓箭手，地上的圈越来越小就说明离发射的箭也越来越近，快要到的时候可以按shift加方向键快速翻滚。因此有弓箭手的时候先杀弓箭手。


Boss战，第一关算是启蒙Boss没什么难度，你的队友会帮你吸引仇恨，多用蓄力攻击。

第二关 The Misty Forest


这次我们新的敌人是条狗，对付它们的很简单，只有直接按右键就能秒杀它们。



按住ctrl可以看到旁边脚印，跟着它能找到凶手


第二关的Boss多了一些技能，包括乱舞
冲锋，一般只要躲过这两个技能，他就
个僵硬时间，趁这个时间多砍几刀就对

第三关 The Inquisition



这里很像是《刺客信条》的跟踪模式，小地图会有被跟踪者的发现范围，不要太过接近。



这一关模仿起了《细胞分裂》里的潜行模式，小地图上的小兵多了视野，如果你走进敌人的视野被发现后，任务就会宣告失败。绕过守卫去地下一层。



来到一个山洞，终于见到封面上的女主角了，马上甩掉那光头，和美女一起同行。

RPG大作巫师2 上手简评

无需多言 值得一玩



游戏由波兰作家安德烈·斯帕克沃斯基（Andrzej Sapkowski）的小说改编。《巫师》系列（或者说《猎魔人》系列）共有三本短篇小说集和五部长篇小说。整个世界设定非常宏大。

《巫师2》接着1代的剧情展开。主角这一次将会成为北方诸国之间战争中的关键人物，在不同势力的斗争中起到重要作用。游戏的流程是非线性的，玩家在游戏中的抉择会对之后的情节产生影响。如果你是首次接触巫师系列的玩家，可以通过阅读游戏中的介绍和书籍来了解整个世界的丰富内涵。

综合评分	画面	音乐	操作	游戏性	剧情
9	9.5	8.5	8	8	10

推荐人群：欧美系RPG粉丝　奇幻作品爱好者

综合评价

作为近期RPG大作，在各方面都达到了相当的高度。画面完全没问题；音乐可以出专辑；游戏深度有得钻；对白剧情超神级。如果你正好想要经历一把剑与魔法的冒险，推荐试试《巫师2》。


云的影子是给人印象最深刻的部分

高起点的视觉界面

当我们评论一副油画，我们不会说它用的颜料有多好多好，而是会看画家在画面中的艺术表现。

《巫师2》游戏的画面非常棒。它也许不会是下一款顶尖画面的标杆（其实它离那个档次也不远了），但是游戏中的许多场景看起来真的非常漂亮。给小编印象最深刻的是有一次在游戏中看见云的影子慢慢移过一排建筑物的场面。那就像是我们在生活中也会看到的一样，有条渐暗的区域推展开来。从这一点可以看出，《巫师2》并不只是简简单单地把一些特效堆起来，而是认真设计了游戏中的世界，运用最新的游戏特效技术成功再现了一个奇幻世界。

我想负责这款游戏画面的人可以被称为是艺术家——而不仅仅是美工。

游戏的主界面

游戏的主界面还算干净清透。第三人称的视角代入感不错。游戏的镜头控制和WOW差不多。



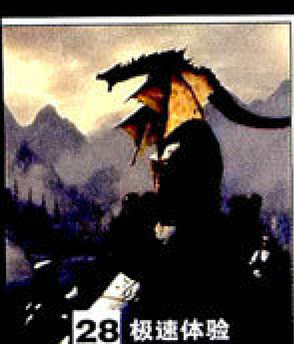

无论是阴影还是材质，都非常出色

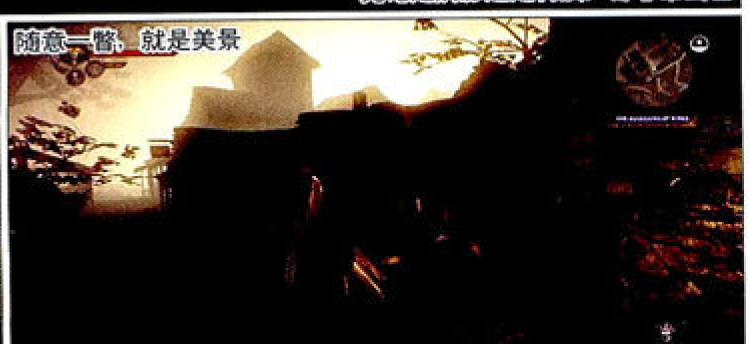
操作感良好，战斗需要技巧

游戏的操作上手不难，鼠标可以搞定大部分的基本攻击选择。左键迅击，右键重击。迅击威力小，重击破绽大。

其他具体的按键功能可以在“J”键的帮助功能里查询到。需要重视的两个键是：

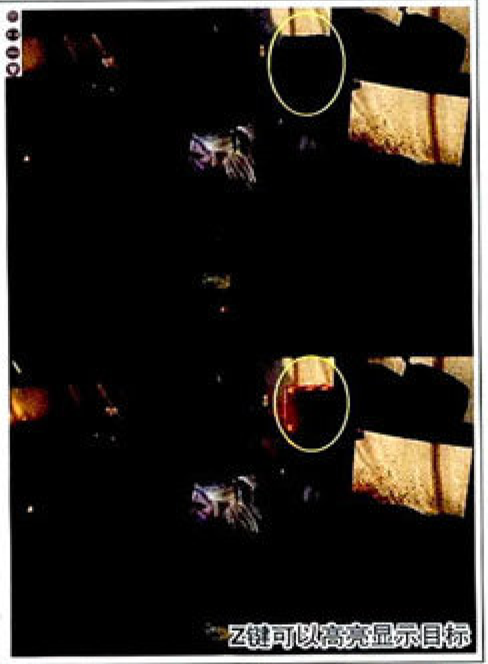
Z	激活挂件，探索环境，高亮显示周围的可互动部分。找到好的宝贝就靠它了。
空格	空格在非战斗中可以方便地拾起所有的东西；在战斗中则是“翻滚躲避”动作。
CTRL	呼出迷你菜单，暂时放缓战斗时间，便于切换选择技能。
E	格挡，成功格挡后会使敌人露出破绽。当有天赋支持之后，是对付重甲猛男的好手段。

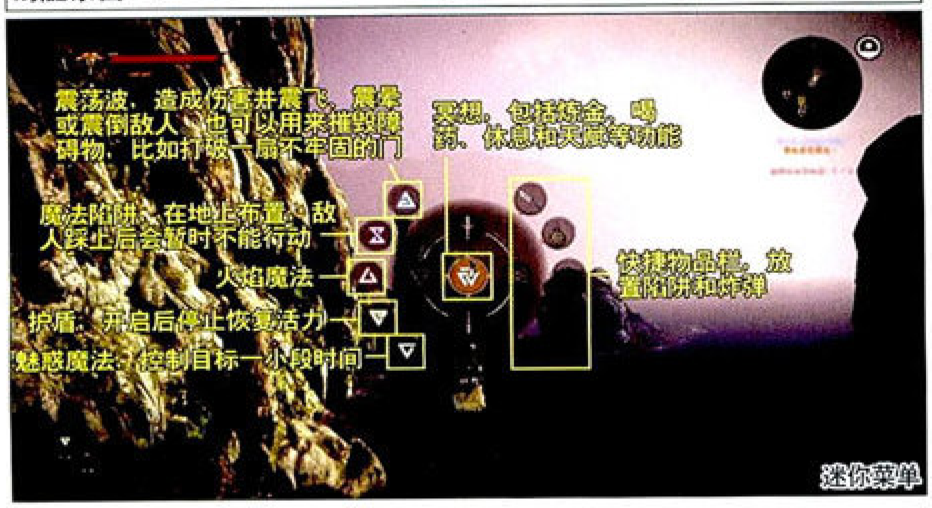



随意一瞥，就是美景

游戏的战斗系统结合了战术策略和动态格斗。主角用钢剑来砍人，用银剑斩杀怪物。普通轻甲单位很容易就被击倒，盾牌和盔甲男比较硬，幽灵有着比较高的闪避，最好是击晕他们或者绕到背后攻击他们。在挥剑后，人物会出现一定时间的硬直。调整战斗节奏相当有必要，合理搭配法术也非常重要。

总的来说，整体的战斗体验良好，打击感一流。不足之处就是对于鼠标左键的依赖太大。长时间游戏之后，会觉得手指点击太多，相当累。而战斗内容的变化受制于游戏的类型，多数战斗的难点就是“躲好冲过来的大块头，小心地上的脏东西”。


Z键可以高亮显示目标



迷你菜单

角色扮演内容丰富

角色养成上，游戏比一代引入了更多高级和深层次的元素。装备组合相当丰富，锻造系统可以打造出各种特色物品，偏向法术输出的或者偏向暴击的等等。符文石镶嵌系统和护甲片系统也可以将身上的衣服独立升级，从而提供更多可供深究的组合。不过巫师的物品界面还是有一些可以改进的地方，主要是物品分类管理上不是很方便，而且也没有像暗黑中“营地箱子”之类的地方，可以让玩家收藏物品。

游戏中大量的炼金药水给玩法带来了更多的变化。整个炼金和药剂部分相当于是人物的辅助增强系统。包括抗毒药剂、武器附魔油、猫眼夜视药剂、属性增强药剂等等。这些药水的制作可以在冥想模式下完成。原材料并不严格要求某一种，而至只要某一种类别，平时注意采集野外的花草就好了。

游戏中另一特色的养成部件是“突变基因”。突变基因可以从物身上得到。这种东西相当于是直接放在人物身上的永久宝石。具体的使用方法是在天赋树界面，挑选有插槽的天赋（天赋树图标圈上的小黑点），然后按回车，就能选择永久性的增加某种属性，不过这种突变是不可逆的，动手之前最好要想清楚。如果打到“大幅XXX变体”可以算是比较强力的基因，如果打到“小幅XXX变体”则可以视为垃圾不捡。


装备收集也是一大玩点


炼金的时候可以选择不同品种同一类别的原材料

小游戏介绍

从第一章的城镇开始，本作就加入了几款小游戏。完成和这些小游戏相关的支线任务，不仅可以获得珍贵的金钱，而且还可以获得高级的装备配方等好处。每一种小游戏都是先挑战几个小喽啰，然后再挑战一个牛人。战胜牛人后，就可以选择要钱还是要额外奖励了。

比腕力

比腕力就是操作鼠标控制力量条中的标志，让那个圆形标志始终保持在背景黄色的横条范围内。要注意，鼠标对圆形标志的影响只是“加速度”而不是简单的直接控制。如果每次调整的幅度太大，就会不小心甩出黄色横条的范围。

扳手腕游戏的另外一个用处就是可以刷经验，虽然那将是一个漫长而痛苦的过程，而且效用真的不明显。


小心控制屏幕下方的小条子

格斗俱乐部

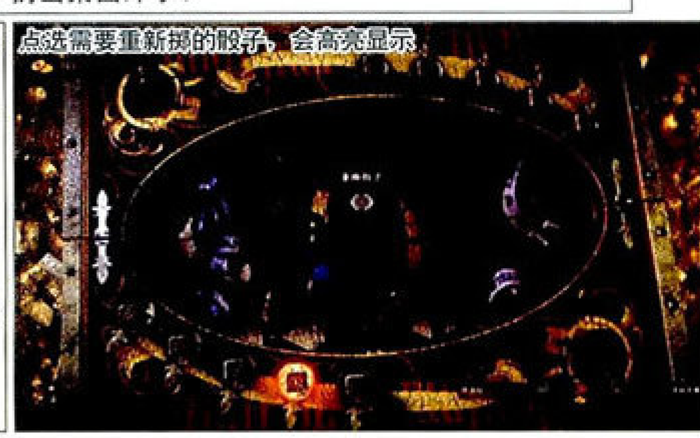
格斗是典型的QTE，按照屏幕上的提示快速按键。在序章中，逃出地牢就有这样的操作。相信这种级别的玩法不会难倒多少玩家。相比较《劲舞团》，它差远了。

扑克脸

扑克脸是游戏中不确定性最强的一个小游戏。游戏开始后，先用鼠标控制扔骰子，然后再根据场上的局面选择想重新投掷的骰子，它们会高亮显示，确认以后，接着下注，然后再掷一次。游戏比的并不是投出骰子的大小，而是类似牌局的一种组合。控制骰子抛出的力度和方向时要小心，千万别把骰子扔出桌面外了。

胜负对照表，按照从大到小排列：

五张同点：五个骰子一样
炸弹：四个骰子一样
满堂红：3+2
大顺子：2、3、4、5、6
小顺子：1、2、3、4、5
三张同点：三个骰子一样
双对子：2+2+1
一对：两个骰子一样


点选需要重新掷的骰子，会高亮显示

巫師2
主线流程攻略
松鼠党路线严重剧透



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

序章

一开始，我在做一个逃命的噩梦。

醒来后，我被吊在一个地牢里。守卫拉我去审讯。

审问我的是一个包着头的男人，他介绍自己隶属于T国的特殊部队，名叫R。他要我回忆一下，详细说说进监狱之前发生了些什么。

我可以按照任意顺序讲这个故事，但是我最好还是从头开始说：



游戏从审讯开始

遵从国王的意志

回想当天早上，我在一个红发美眉身边醒来。我正想再温存一下，却有个冒失的士兵进来打断了我的好事。士兵说国王马上要攻城，召见我过去。

虽然我现在是国王身边的红人，但是主子和他胯下的小公马一样反复无常。我最好马上去见他。

出门，走过训练场，见到国王。谈了几句，国王让我给他看好方向，他要亲自操作弩车射对面。射完之后我和国王一起进入攻城塔，杀上对方城墙。

上城墙后，我们清掉杂兵。对面弓箭手占领了城塔，攻不进去。我爬下城墙（走到城墙边，出现提示后按左键），从几个小杂兵手里抢过一台弩车，化解了弓箭手的有利地形，帮助国王和手下的士兵冲入要塞。

小提示：调查弩车周围的环境有惊喜。



射击的方式是狂按左键

在前线

进入要赛，路上的杂兵变得更强，也更懂得配合。最后面对守城的敌方王子。王子表示他非常敬仰我，小时候他外婆常常用我的名字吓唬他。王子是可以劝降的，但是劝降之后他就变成俘虏了。强迫一个人以他不愿意的方式活着，不好；杀掉一个人，也不好。反正最后我是选择了和他充满荣誉的单挑。



为了保全手下光荣战死的王子

龙

帮国王搞定要塞之后，我们走进城市，在门口遇到一只龙的袭击。我们几个一边躲避龙的火焰，一边清理挡路的杂兵。这里关键是不要犹豫，冲锋够快。最后龙被士兵用弩车引开。我们暂时安全。

小提示：着火的debuff可以用护盾魔法去掉。



这龙长得可真丑

去寺庙

从龙口中逃命之后，国王想要进入寺庙见他的骨肉，但是寺庙的门被堵上了。我在城里转了转，发现一口井可以下到下水道。接近井口，触发剧情，周围的路被挡死了。我找到一群俘虏和一个死去的士兵，在他们身后的房间里有一扇木门，用冲击波魔法打破木门，下井，干掉下水道怪物（对付怪物，请使用银剑）。

小提示：在下水道一堵松动的墙后面，有一把不错的武器。

回到地面，从寺庙的后门进入，干掉院子里的一个盔甲男（对付人类，请使用钢剑），从他身上拿到钥匙，然后返回，在屋子里启动寺院大门，放国王进门。



折回房内，开门的方式也是狂按左键

故事的尾声

和国王一起走进寺庙，又遇到龙的袭击。最后，我用剑插入龙的嘴巴，把它赶走。国王在塔顶见到两个孩子。一转身就被一个光头刺客刺杀。光头刺客逃逸，我被误认为刺客。



光头刺客的真面目

地牢

回忆和倒叙到此为止，包头男听了我的解释，愿意给我机会去找出真正的刺客。

拿上装备，开始逃亡，其过程结合潜行和QTEs。路上会碰到有关守城王子的剧情，因为我选择和王子荣誉单挑，所以只能见到王子的亲人哭哭啼啼。最后我和包头男以及我亲爱的红发女巫一起坐船离开。



照着屏幕提示按键asdw



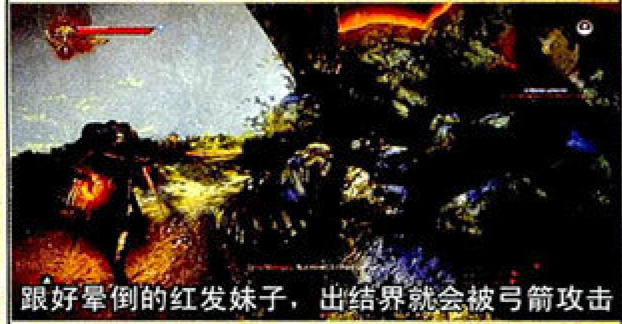
逃出生天，已是晚上，夜风相伴

第一章

艰难登陆

我们一行人离船上岸，走不多久遇上了精灵I。这个独眼精灵是反抗组织“松鼠党”的头目，他曾经给光头刺客做过辅助支援。我身边的蓝衣服包头男R是他的老对手。聊不几句，就要动手。我们躲在红发女巫的结界里，躲避精灵射手如雨的箭矢。终于安全抵达村庄。

村庄的守卫告诉我们，如果我们抓紧，就能赶上观看镇中心举行的极刑——好像那是一种娱乐节目一样。



跟好晕倒的红发妹子，出结界就会被弓箭攻击

神的旨意和极刑

我们走到镇中心，却发现吊在那里等死的人中间居然有我们的老朋友游吟诗人D和矮人Z。我找到守卫，通过两场格斗阻止了行刑。镇上驻军的老大L出现。我说服他暂时放过我的朋友们。他邀请我们晚上去他的公馆。

游吟诗人和矮人在一旁的酒馆里感谢我们，同时抱怨这个村子被暴君指挥官L统治，是一个悲惨的地方。这段时间可以在村庄里逛逛。这里有酒店，有药铺，有铁匠铺。但是村上的居民对于我这个巫师似乎不太友好。要么是对我指指点点的，要么干脆在我背后吐痰。晚上（如果等不急，可以通过冥想中的休息选项，迅速切换到晚上）我和蓝衣服包头男一同去了公馆。

小提示：在铁匠铺设法搞到一把新的银剑，原来那把剑插在龙的嘴里，灰走了。



有闲情的话也可以去酒店试试手气

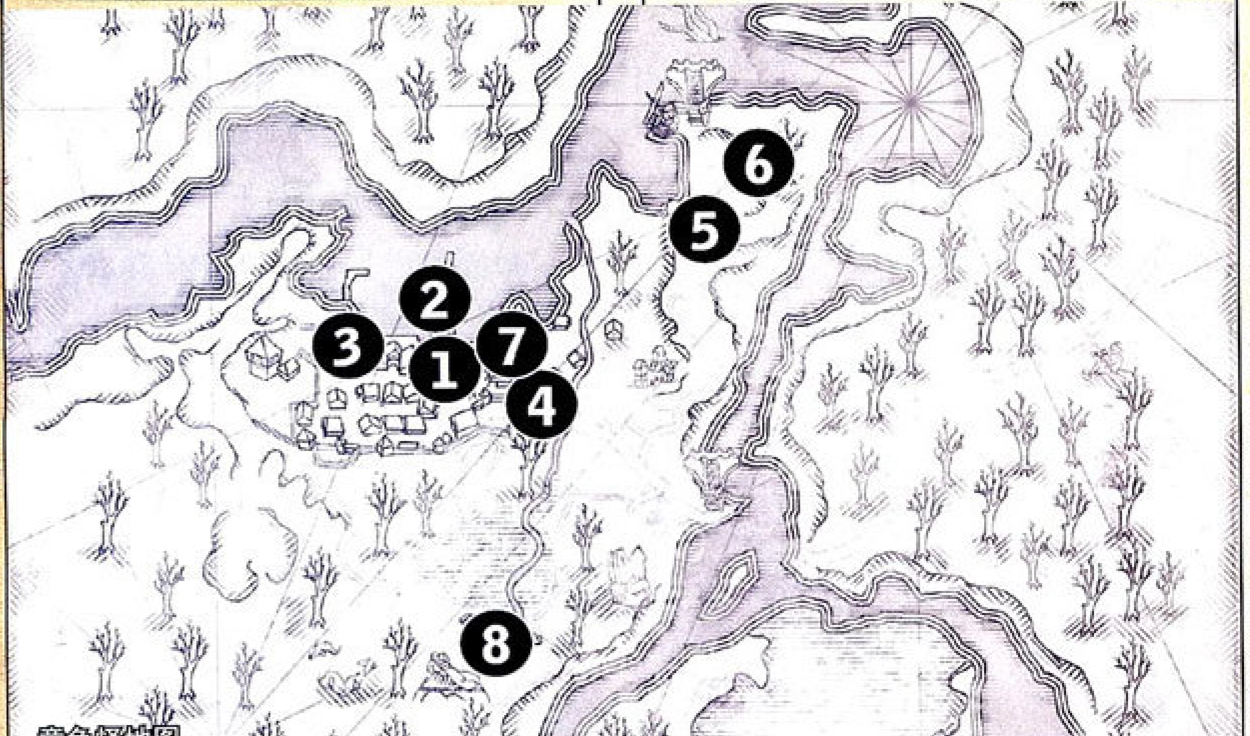
邪恶的计划

我们在公馆门口被解除武装。进院子后，这里有不少守卫在寻欢作乐。包头男发现院子里有一台弩炮，它可以摧毁码头附近的任何船只。为了预防以后可能的不良局面，我们决定搞掉这台弩炮先。具体方法是买通院子里一个失足妇女去引开站岗的娃（给钱不要小气，60块钱以上），然后趁机拆掉弩炮的机关。

在院子里，我通过偷听了解到这个镇子的暴君指挥官L真是一个不咋样的人。

之后我们亲自去见了暴君L。他给了我们两个任务，一是剿灭附近森林里的精灵反抗组织“松鼠党”；二是清理掉附近河里的巨章鱼怪。如果我们搞定这两步，他就不再找我们朋友的麻烦，也不过问我是被通缉的国王刺客这一事。

章鱼怪



章鱼怪地图

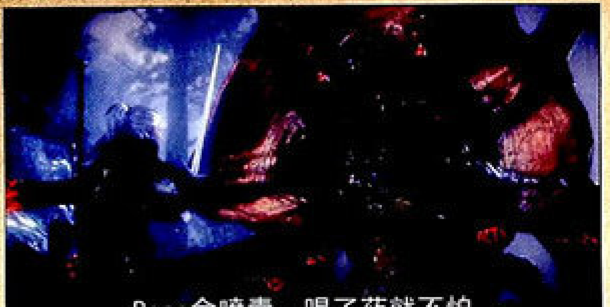
我们从酒店的后门1出去，就能看见一个胸口有圈的女巫在对抗章鱼怪2。章鱼怪逃跑后，我和胸口有圈的女巫S交流。得知她愿意一同帮助对付章鱼怪。同时又获得信息，镇上的商人愿意给干掉章鱼怪的人一笔额外的奖励。

章鱼怪：价格问题

我找到商人3，和他讨价还价，让他答应给更多的赏金。同时，他指出，村外的某个精灵猎人对怪物挺有研究。在他的建议下，我去找这个精灵猎人4或者7。精灵猎人告诉我们章鱼怪有毒，建议我们先去侦察一下。我和红发女巫碰头5，一起调查了章鱼怪的巢穴，在巢穴附近有不少小怪，是一场比较有挑战的战斗。利用陷阱和炸弹，我们成功获得了章鱼怪的粘液，6。

章鱼怪：抗毒药剂

从怪物的黏液来看，需要用一种稀有抗毒药剂对付它的毒素。于是我着手张罗这种药剂。获得抗毒药剂的原材料需要去地点8。洞穴隐藏在一个瀑布后面，其中有不少怪物，比较难缠。获得原材料，用炼金术制成抗毒药剂。就可以去村庄里的旅馆二楼


Boss会喷毒，喝了药就不怕

1找胸口有个圈的女巫，和她一起出发去杀章鱼。

Boss战前先喝下抗毒药剂。Boss会一招大范围喷毒，因为我们喝了药，不会掉血。但中了之后会被定身在原地，需要狂按右键挣脱。

第一阶段boss会用触手来拍我。它的触手当中两条是完好的，旁边几条是有“红色囊肿”的。我小心走位，在自己脚下放好陷阱魔法，引诱它用带囊肿的触手拍我。在它拍下来的一瞬间，我侧跳闪开，然后boss的触须就拍在魔法上，它就不能动了。这时候我就从容地走上去，对准boss触须上的囊肿砍几刀，砍掉它的触手，去掉几条触手之后，boss狂暴，全屏幕扫荡，然后我就趁势爬上它的一条触手，做了几个QTEs。它为了要甩我下去，不小心碰坏了旁边的桥，结果悲剧地被桥砸在了底下，我就沿着桥的石块跑到它的头上去，把它给解决了。

小提示：Boss掉不少东西，别忘了捡宝。


砍断触手是关键

国王刺客

杀掉章鱼怪后，回镇里领赏。在指挥官公馆门口，遇见红发女巫，她告诉我，一个松鼠党的重要成员被捉住了。因为我知道松鼠党和我一直在追踪的真·国王刺客有关，我就去水牢的里审问那个精灵。和精灵俘虏的对话中，我们了解到了这些所谓的松鼠党，其实是一些受到压迫，受到排挤的可怜的家伙。他们所做的斗争，是为了生存和自由。期间我忽然一个恍惚，想起了曾经的一些记忆。


这精灵是种族仇恨的牺牲者

记忆玫瑰

为了帮助我恢复记忆，我们出城找到了一处漂亮的精灵花园遗迹。那是精灵们曾经在树林里的一个小雕塑，雕塑旁边的玫瑰花就是“记忆之玫瑰”。我拔了玫瑰在手，心想，咦，这旁边不是就有个妹子嘛？我就顺手把玫瑰送了给她。

就在这时候，来了三个光着肚子的男人，他们看中了精美的精灵雕塑，打算把雕塑砸碎，分成一条腿、一个脑袋的搬回去卖钱。这种没有艺术气质的土匪太恼人了。我和红发妹子间暧昧的气氛一下子就被打破了。我就非常恼火，把他们解决了。那以后我不小心掉入了一个机关，原来那个精灵的雕塑下面还有一层，是精灵的澡堂。然后我和红发妹子两个人在澡堂里面么……反正就是姑娘表示以后就跟了爷了。然后我们两人讨论了一下今后的人生。

姑娘让我回去找矮人Z，说矮人可以帮忙联系上松鼠党，说不定可以追查出光头刺客的下落。

于是我们就回酒店，找到矮人，让他带我们去接头松鼠党。

小提示：出门之前请解决好想做的所有支线任务，从此之后场景将会变换，某些未完成的支线任务将会失败。


花前月下碰到这俩，真气人


遗迹地下别有洞天

矮人带着我去丛林中，干掉了一只巨型蜗牛怪。然后我见到了松鼠党的头目独眼精灵I。我表示其实我也是“非人种族”；我也是被歧视的种族；我也不喜欢暴君的统治。这样一番忽悠，独眼精灵I就带我去见了那个光头刺客。

我和光头刺客见面没一会儿，包头男R就带着部队来了。当时我可以选择帮助包头男R，制服独眼精灵；或者帮助独眼精灵I，给他剑让他战斗。但事情紧急，不容我多想，我顺手就把精灵撂倒在地。

然后我就和那个光头刺客干了一架。这个刺客和我一样，也是一个巫师。和他的对抗中，他告诉了我不少事情：之前我也属于他们一伙，我还曾经救过他的命。最后，我技不如人，没有打过他，但他看在过去的份上也没有杀我。他留下一个宽厚的背影，就自顾自逃跑了。

小提示：此时可以回去捡巨型蜗牛的尸体。


精灵头子 挺帅

与时间竞赛

从山洞里出来之后，那个独眼精灵哥已经被捉住了。于是我回到城镇里，就被当作一个英雄对待。喝了几杯酒，我上楼去找红发女巫，却发现她房间里面有血。她的保镖也被干翻在地。我根据线索，跟踪地上的血迹，向外面追去。绕了半天，红发美眉没找到，却找到一个半死的精灵。那个精灵表示，美眉被光头刺客带走了。那个光头刺客逼迫她放了一个传送门。

小提示：血迹很难追踪，喝下猫眼药剂会有帮助。


在丛林中追踪很累，还好风景不错

这时候，游吟诗人D和矮人Z找到了我。他们告诉我，包头男R正在策划推翻腐败的暴君指挥官L，而另一方面，松鼠党也正打算营救独眼精灵I。

我就站在人生中最主要的一个十字路口。到底是选择和包头男人R合作还是和松鼠党精灵I合作呢？

我分析了一下局面，独眼精灵I是因为我才被抓住的。现在光头刺客把我女人拐走了，要追查光头刺客说不定还要靠他。松鼠党的精灵们其实是一群追求自由和平等的人。我非常欣赏他们的这种理念，也愿意帮助他们。另一方面，包头男R其实就是国王的工具。虽然他先前从地牢里把我放走，但我并不是国王的走狗，不需要为他卖命。


从暴君的铁腕下解放了港口

这个选择背后的本质是帮助有理想的革命者，还是帮助维护权力的统治者。

冲撞

想明白之后，我和矮人一起冲进城里，杀入码头，救出了独眼精灵I。他对我虽有点意见，但还是接受了现实。混乱之中，我还顺手解决了暴君指挥官L，这个败类居然在自己的公馆里关押着一个女精灵奴隶，还让她怀了孕。最后逃走的时候，我心想这世事真是变化无常，刚来这里的时候，我是和包头男一起来的，独眼精灵要杀掉我。等离开的时候，我已经和精灵在一条船上了。


最后决定跟着矮人走普度众生路线

第二章

战争前奏

两天后，我和矮人精灵一起去见一个我已经完全不记得的老朋友。说话间天突然一黑，原来是我们山顶上一个国王和另一个国家的小王子在谈判，谈判中不小心起了冲突，冲突中不小心触动了一个诅咒，召唤出一片诅咒战场来。

我想，好么，这又碰上了，就拔出银剑清理骷髅。正当我们就要顶不住的时候，突然飞来一只会发光的小鸟。小鸟开了一个护盾，暂时保证骷髅近不了身。我们就跟着小鸟走，偶尔会有女妖出现，绊住小鸟，我们就帮忙解决女妖。

最终我们保护那个长得比较帅的王子和他身边的屠龙圣女撤退到了一个矮人城里。而那只小鸟也变身成了一个蕾丝女巫P。


千万不要到罩子外面去，外面是一片黑暗的迷雾，非常危险

联盟会议

在城里兜了一圈，我就被拉去参加了一个军事会议。

会议无非就是讨论一下目前面临的局面比较难办。临国的国王兵临城下，我们兵力不足。现在又突然起了诅咒的战争迷雾，挡在两方面之间。屠龙圣女表示她有办法，她就把我们帅气的独眼精灵给介绍了进来。矮人和精灵的关系不太好，人类的居民也被精灵骚扰过，正要谈崩。屠龙圣女来了一套“我们应该一起”的演讲。那个演讲很有水准，然后就把大家说服了。大家举杯为了盟友干杯庆祝。

没想到，刚喝完，屠龙圣女就倒了。她刚刚举起来的杯子里面有毒。


矮人的城镇造得很漂亮，就是容易迷路

治愈屠龙圣女



村里的蕾丝女巫P告诉我们，圣女所中的毒可以暂时用魔法稳定，但是要让她清醒过来需要4种特殊的解药：山鼠草、巨龙之梦、王家血液和记忆玫瑰。接下来我们就想办法凑齐解药。


蕾丝美女巫师向我们介绍解药，这会儿我们还没疑心她有问题

山鼠草

山鼠草在城中的矿坑里就有。进门之后先走右手边的岔道，得到钥匙和地图，然后再转一个角，得到钥匙和地图，然后再次转一个更大的角度，得到钥匙和地图，最后杀一个巨大的怪。山鼠草就在怪物身边。附近还有一张武器的配方。临走之前，炸掉坑道里的几个坍塌，然后就可以出去了。这里的怪死后会爆炸，最好是躲开一点。

小提示：矿坑里很黑，下去之前带足猫眼药剂。


猫眼药剂就是巫师的热感夜视仪

巨龙之梦

巨龙之梦是先在城外过了河，调查一个山包。

小提示：这个山包必须从隔壁的山跳过去才能绕上去。有地图，可以仔细看一看。

获得第一块水晶梦境之后，发现不够强大。女巫P指导我需要找到一个更加强大的魔法物品。我就用手里这个已有的梦境威胁他的拥有者——矮子领袖，让他给我打开鸟人山洞的门，去找另一个梦境。在那个鸟人的山洞里，我找到了许多梦境，包括一个光头刺客的梦境。

小提示：鸟人会一群群出没，带一点炸弹等群体杀伤武器会比较有帮助。


这个圆盘可以读出水晶梦境


有时间可以把洞中的梦境一个个看过来

红发妹子的下落1

离开鸟人洞后，岔路旁边有一个非常丑陋的男巨魔，他因为老婆离他而去，都不想活了。我仔细一打听，才知道是我的老情人红发妹子把这个男巨魔给迷住了，所以他的原配就给气走了。于是么，我就说服他老婆回到他身边。巨魔也送给我一个号角，表示以后有需要就召唤他。我顺便也找到了红发妹子的头巾这个线索。


帮助人夫妻团聚可真是让人高兴，这位就是妻子

王家之血

回到城里后，听说小王子被一群平民围起来了。一个奴隶指控是王子在酒中下了毒。城里的贵族偏护着王子，贵族认为平民总是被自己的愚昧伤害，就算王子是有罪的，也应该通过他们的程序来办事，这样的事情平民不懂。

这种给贵族歌功颂德的调调我听了就火大，当时很想让暴民们动手把王子给除了，顺便我也好得到我的“王室血液”完成任务。不过我忍住了，暂时把王子关押了起来，没把他处死。


当时我并不知道，这个从路边捡到的雕像里会有秘密

王家之血后续以及红发妹子的下落2

我回头找到蕾丝女巫P，发现她正在干一些让人脸红的事情。我向她说明镇里的王室血液恐怕是弄不到了。我需要去火线对面的寨子，搞到对面国王的血液。蕾丝女巫P说正好，她根据我带回的红发妹子的头巾判断，我的红发妹子应该也在对面军营里。当年我送给她的“记忆玫瑰”应该还在她手上。于是女巫P给了我护符，帮我穿过了两军间的诅咒战争迷雾，去对面军营找线索。

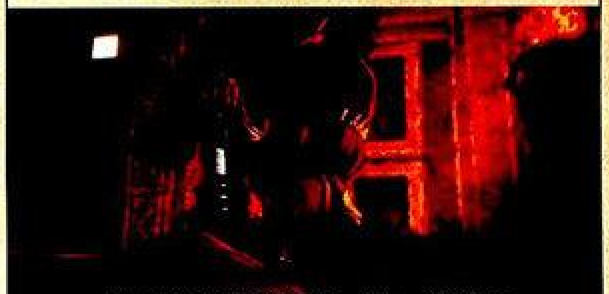
穿过迷雾之后，我在路旁边发现一个神秘的小塑像。然后我就迎面碰上了包头男R，他抱怨我之前抛弃他的做法很不地道，我表示无奈。他向我指明潜入敌方军营的两条路，我找了一条进去，却不小心被发现。然后被搜出身上的小雕像，原来我一直找的红发妹子已经被人变成了一个微缩雕塑，就藏在我刚刚捡到的小雕像里。


潜行模式并不复杂，小心别碰到瓶瓶罐罐就好

正当我要被处决的时候，包头男R出现，帮助我引开守卫。然后我趁机摸近对面国王的大帐，踢掉一个大木桶，引开守卫，然后制住了国王。与之交谈之后，我获得他的王家之血，然后被专人护送出营地，条件是我承诺消灭掉战场上的迷雾。

生死大事

回到矮人镇子后，我去找蕾丝女巫P，告诉她有关红发妹子的不幸消息。却发现原来蕾丝女巫P的仆人竟然是一个对面的间谍，而且已经逃走了。令人庆幸的是，她把东西给落下了，其中就有记忆玫瑰。终于，我们凑齐了4种解药，救醒了屠龙圣女。


用大针筒在胸口来一针，救活了

永不停止的战争

救活屠龙圣女之后，就可以向圣女借剑。这把剑是解决外面战场诅咒的关键物品之一，另一件关键物品是一面军旗。军旗在村子后方的地下墓穴里。有一个鬼魂看守着。可以打败或者欺骗他，然后获得军旗。欺骗他的方法是选择1搞错了、2诺曼、3已经死、4凡德葛李夫特与赛尔奇克、5牧师救我们离开。

现在有了这两样东西，就可以出城解除诅咒了。

小提示：之前请解决好想做的所有支线任务，从此之后场景将会变换，未完成的支线任务将会失败。

在迷雾中，我体验到了各种鬼魂的生活，它们的回忆解释了这场诅咒的起因。最终我面对一个巨大的战灵BOSS。

BOSS有一个盾，皮非常硬。技能会冲锋、会旋风斩、会下火雨。但是这时候我已经领悟了肾上腺素的战斗。闪躲了几次后，我激活了时间结界。然后从背后攻击它的弱点，很快就搞定了。

醒来的时候，我已经在女巫P的床上，然后就是最后的攻城战。


战场中，在木排后面躲避箭矢

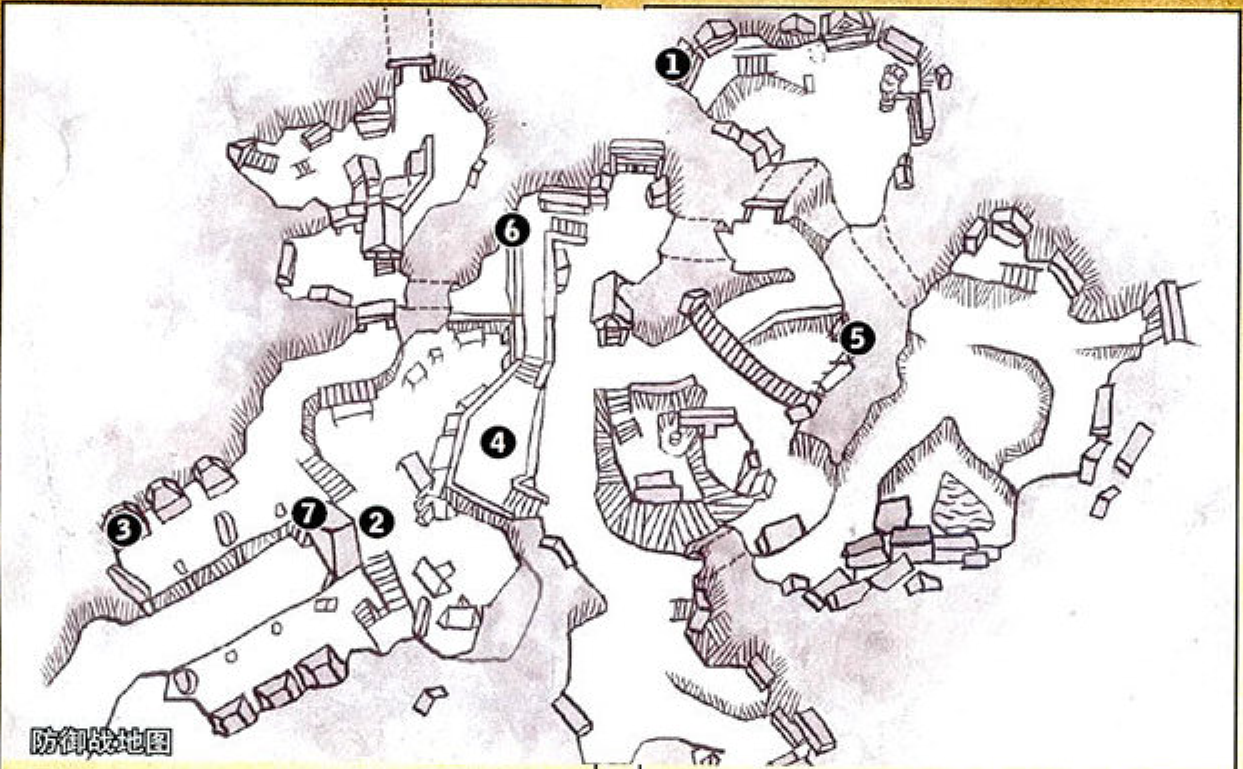
防御战

从女巫的住处1出来，在2听剧情。战争迷雾消散后，对面国王已经亲自带军压来。上3，打开机关，往入口浇热油。会遇到强力的有盾有甲的敌方士兵阻拦。然后对面的皇家法师出现，攻入第一层防线。我在城墙4上挡住了两波进攻。

小提示：用冲击波魔法把敌人直接推下城墙是一个好办法。

然后听说敌人从后方的矿坑来偷袭。我选择和屠龙圣女一起去后方狙击。在密道5中，遇到大批的敌人，快要打不过时，却发现屠龙圣女变身——成了一只巨龙，几下

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



防御战地图

就把敌人击退了。（这就解释了为什么她不会被剧毒毒死，也解释了为什么镇子附近会有“巨龙之梦”。屠龙圣女/龙美眉向我简单解释了她的动机：她是想领导穷人和非人种族，成立一个自由平等的所在，看到所有的生灵都和平共处。真是一个伟大的理想，把我都感动了。）


松鼠党赶来支援

回到战场正面，松鼠党的独眼精灵带着弓箭手来支援。从另一边城墙的一个梯子6爬下去，绕到城门机关处7，关上了城门，围困住敌方国王，迫使他投降。

对面的国王承认了屠龙圣女/龙美眉作为此处的统治者的地位，他的皇家法师以战争罪被处死。

正当我以为一切就这样结束了。却看见龙美眉和蕾丝女巫P开了个传送门就走了。我心想嘿，这怎么就留下我不管了呢。我去蕾丝女巫房间里一查，发现她留下了一本书，那本书上有之前龙美眉中毒的毒药配方，还有解药配方。那本书上的解药没说要记忆玫瑰。精灵表示：玫瑰一般是用来控制人心神的法术媒介。我回想到之前蕾丝女巫P对她助手做的事情，不禁心中一凉。我猜蕾丝女巫P一定在搞什么阴谋，说不定她已经控制了一只母龙。

第三章

最重要的理由！

我和独眼精灵I一起去古代精灵城市，在城门口碰到了守卫。因为精灵是一个反抗组织头领而我是一个被通缉的国王刺客，我们只能从旁边小道进入。

到了城里之后，我发现整个城市就是一废墟。角落里有不少危险的石像鬼会袭击我们。而城里的守卫也都是穿着重甲的猛男，见到我就拔刀。在城里我最好是躲着他们。

小提示：如果对自己有信心，也可以挑战一下重甲守卫，会掉宝。

但城里的宝贝还是不少的，我在下水道里发现了一件非常好的盔甲，以及它的加强版的图纸；又在城中的几个地下室发现了非常强大的武器。城中的法师铁匠也非常厉害，他会打造各种强大的武器。

这里我又有了一个选择，是先去救我的红发妹子，还是先去找到蕾丝女巫解救人民偶像屠龙圣女？这里我是这样分析的：儿女事轻，社稷为重，侠之大者，为国为民。


城里的石像鬼会连招，非常难缠

破解诅咒的匕首

所以我就决定先去找蕾丝女巫P，请她解除龙美眉身上的诅咒。找到蕾丝女巫P时，可怜的她已经被挖去了双眼。如果你要问是谁把她搞成这样的。我只能说蕾丝女巫小时候照顾了她的小王子，这是小王子用自己的方式在表达谢意。哎，权利啊，让人做出了这么多可怕的事情。我们找到蕾丝女巫之后，她承认自己用法术控制了巨龙美眉，想要解除诅咒就要救她出去，到她家找到一把解咒匕首。我们沿着下水道，走到了她的住处，从她的闺房里找到了日记。按照日记本上的提示，点燃楼顶上的蜡烛，得到匕首。

期间蕾丝女巫挣脱控制逃跑了。临走还召唤出来了一个很漂亮的怪物。但是这怪物没什么头脑，我有了肾上腺素开大招就秒掉了它。


挺好的一个蕾丝女巫，被整成这样

辩论会

我整理了一下心情，就和独眼精灵汇合，进入了大剧院。在这里可以听到几个国王和女巫代表（就是第一章胸口有圈的家伙）之间的谈判——都是一些听着让人犯困的老调调。而光头刺客也在场上现身，作为一个筹码。最后反正就是又谈崩了，女巫召唤出巨龙。大场面开始了。


追踪了很久的光头刺客，在这里被当作筹码压出来

巨龙上场

追上塔楼之后，发现胸口有个圈的女巫打算逃跑，但传送法阵被人动了手脚。我可以选择救下她，或者看着她被失控的法术撕成血片。之后是面对巨龙。屠龙纲要大概包括以下内容：

1. 上塔之前嗑药。
2. 冲上高塔楼梯的时候，只要躲火，不要打龙，抓紧赶路。
3. 第一回合场地狭小，猛砍猛打效果好。
4. 第二回合，巨龙飞起甩三下翅膀后会冲锋，可以闪到台子的两侧边缘躲开。喷火则可以躲在台子远端口。其他时间就抓好空档，能打到这里都已经是有经验的人了，其他不用多说什么。


第二阶段，闪过攻击后抓紧反击

尾声

最后救下龙美眉，解除她的诅咒，放她自由。回到门口救出红发妹子。然后和光头刺客对话，了解所有的剧情和背后的谜团。最后可以选择和光头打一架或者不打，反正我是觉得他一个人的生死并不能改变什么，就放他走了。

最后，我打开城门，离开这个是非之地。我注意到门把手上的一只小虫子。那小虫见我就张开翅膀飞走了。它飞得平静从容，一点都不在乎我们这个世界的权力争斗和种族仇恨。


恢复理智的巨龙，变回了美眉



巫师2：国王的刺客 天赋点评详解

《巫师2》的天赋树系统制作精良，堪比某些大型网游的设定。天赋分为四条分支，分别是训练、剑术、法术和炼金术。游戏里的天赋并不是要把底层的全部点满才能加出上一层，而是只要有一个节点就能通向更高层的天赋，就好比是打通了经脉一样。

除了基础的训练天赋以外，其他三支的顶级天赋都能解锁“肾上腺素”。学习该类天赋后会在人物的血条下方新增一专门的集气条。憋满之后可以释放强大的终极技能，如果你同时加出了两个系列的终极大招，那么它们就会同时释放。

除了那些一看就明白的天赋，其他详细介绍请看下文：

训　练

游戏一开始仅能在训练天赋中投入点数。这一分支共有6个天赋，说实话都不是什么好货色，纯粹当作过路天赋而已。另外天赋树顶端的“弓箭偏斜”和“坚韧”是带有突变槽的，最好点开。

匕首投掷	解锁匕首投掷能力
	匕首伤害+20%

X：游戏中的匕首是消耗品，伤害都挺高，在某些特定战斗中可以起作用。

格挡	能够格挡所有方向的攻击
	格挡受到伤害减少100%

X：如果打算走剑术路线的格挡流，这两点必加。

法　术

巫师中的法术路线适合那些偏爱“绕绕绕”型战斗的朋友。这些法术并不能让你一下子就甩出个大规模杀伤性魔法秒杀敌人。游戏中即使是法术路线的天赋也需要用剑砍，法术的作用是给战斗带来更多的灵活性。如果你选择了法术路线，请留意收集法伤装备和活力回复装备。

强化阿尔德之印	阿尔德之印等级2，法术射程+2
	阿尔德之印等级3，法术有范围效果，法术射程+6

X：强化冲击波（阿尔德）的群体推倒效果不错，将目标打晕后紧接着的一次攻击将是一击毙命的。但缺点是法术本身威力不大。


打晕后马上补刀就是一击毙命，等一会儿醒过来就没用了

强化亚克西之印	亚克西技能等级2，被魅惑的敌人+20%生命值和伤害
	亚克西技能等级3，被魅惑的敌人+50%生命值和伤害

致命吸引	可使亚克西之印魅惑最多2个目标
	可使亚克西之印魅惑最多3个目标

X：比较鸡肋。魅惑施法需要引导，而且怪物很快就倒戈了。BOSS战又多是没有小怪的。只有那些喜欢“召唤”类玩法的朋友可以尝试。


主角的魅力十足，男女通吃，连虫子都可以魅惑

强化昆恩之印	昆恩之印反弹20%伤害，增加持续时间20秒
	昆恩之印反弹50%伤害，增加持续时间60秒

发泄	昆恩之印反弹的伤害可以伤害2个目标
	昆恩之印反弹的伤害可以伤害3个目标

X：强化护盾（昆恩）的反弹伤害有一定作用，但护盾魔法本身有占用活力回复的缺陷，实用性受到制约。另外法师最好还是别被多个目标围殴。

强化伊格尼之印	有几率点燃目标，射程+3
	有几率点燃目标，法术造成范围效果，射程+6

X：伊格尼的射程和范围都不错。点燃的优势是可以造成持续伤害。当法师边跑边风筝的时候效果很好。

强化亚登之印（有突变槽）	
可以同时放下2个陷阱	可以同时放下3个陷阱

符记强化	亚登之印的陷阱可以连接在一起，怪物无法通过之间的符记
	同上技能之外，每秒受到5点伤害

X：强化亚登是一种有趣又有效的打法。设置多个陷阱并链接之后，可以很好地控制住多个对手。自己则躲在安全地带输出。


陷阱法印可以摆出各种花样的图形

魔法感应（有突变槽）大招
解锁肾上腺素，施法时获得肾上腺素积累，集满后可释放淡紫法印
同上技能外，所有抗性+5%。通过施法获得的肾上腺素增加50%

X：淡紫法印是法术系的大招，作用是在身边造出一个时空结界，大大减缓其中敌人的速度。感觉就像是进入了“子弹时间”。



白色罩子内的时空被冻缓了　其中的敌人都在做慢动作

剑　术

剑术天赋专为猛男准备。它提供了最多的额外生命、最直接的伤害加成和最厚实的抗击打能力。喜欢砍人的朋友可以选择这一天赋发展。不过要事先提醒您，高难度下和敌人硬碰硬是很困难的。

格挡还击	
	解锁格挡后反击的能力
	解锁格挡后反击的能力，反击一击毙命概率+10%

X　格挡是一个比较难把握的操作，首先格挡举剑是有动作前摇的，有时候剑没举起来就被怪打了；其次格挡需要活力值，而活力本来可以用于释放强大的魔法；然后格挡要有天赋支持后才能挡掉所有伤害，想要最大化格挡的效用就必须投入大量天赋在这一个防守型技能上。请三思。

步法	
	闪躲时，翻滚的距离+100%
	闪躲时，翻滚的距离+200%

X：王牌天赋，游戏中有太多情况需要翻滚闪躲了，加了绝不坑爹。因为是在第一层，即使是主修别的天赋也可以把步法加出来。

回旋	
	解锁同时攻击多个目标的能力，额外的攻击目标受到50%伤害
	解锁同时攻击多个目标的能力，额外的攻击目标受到100%伤害

X：这就是让剑士也有了AOE的能力。

耐劳	
	生命+25
	生命+100

无敌（有突变槽）	
	生命+50，受到的伤害减少5%
	生命+150，受到的伤害减少15%

X：剑士的皮无疑是最厚的。

战斗敏锐（有突变槽）大招
解锁肾上腺素，使用剑攻击时获得肾上腺素积累，集满后可释放团体终结技
同上技能外，增加伤害10%，受到的伤害减少10%

X：战斗系的大招效果是干脆直接的秒杀，而且还是秒杀多个目标，就连某些小BOSS也能秒。如果配合法术天赋的大招，就是只见一段动画过后，敌人“呃”一下慢动作倒地，非常华丽。



非常血腥的动画



秒杀时会有火暴的动画

炼　金　术

炼金术的主要定位是辅助。它对于人物总体实力的提升相当明显，是“双修”型中很好的第二天赋。另外炼金的天赋中有5个突变插槽，而另外两支仅有3个，选择炼金可以多插两个突变诱导物。

炼金术士	
	炸弹伤害+30%，陷阱伤害+20%
	炸弹伤害+100%，陷阱伤害+100%

X：炸弹和陷阱是对付群怪的极佳选择，高达100%的加成让这个天赋变得很有价值。同样是第一层天赋，即使是主修别的分支，也可以加出这两点。



投掷炸弹会自动切换慢镜头，火红的光点标示出着弹点

药品精专	
	药水持续时间+10%
	药水持续时间+40%

X：常喝药水是痛苦的。这个天赋虽然没有让人物变得更强，但却减少了麻烦。

催化	
	所有药水效果+15%，同时副作用-30%
	所有药水效果+30%，同时副作用-80%

X：典型主力天赋，巫师中的很多强力药水都有危险的副作用（比如增加伤害XX，但同时减少生命XX这样。）如果打算认真喝药战斗，这个天赋几乎是必点的。

试毒者	
	解开喝下额外药物的能力
	同上技能外，在喝药状态下受到的伤害减少10%

X：多喝一瓶毒药，多一个BUFF。



解开试毒者天赋后，就能多喝一瓶药，但毒性上限还是一样的

突变（有突变槽）大招
解锁肾上腺素，在喝药状态下获得肾上腺素积累，集满后可释放狂暴模式
同上技能外，在喝药状态下获得的肾上腺素增加25%

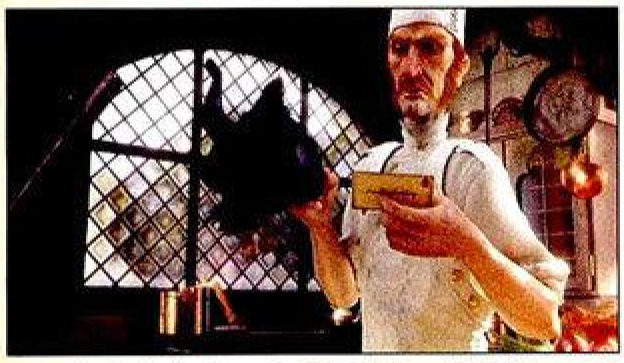
X：终极天赋最有价值的地方在于：只要喝药，就有激素。法术和剑术的肾上腺素必须要击中或者砍中敌人后才能积累。如果碰到是游走型战斗，就很难集满。而炼金术只要是身上有喝药的BUFF，进入战斗后激素就会自动猛长。所以炼金术的顶级天赋配合另外两个天赋的大招，能够让战斗的效率大大提高。
另一方面，炼金术的大招还能获得一个骷髅图标的BUFF，提高自己的攻击能力，同时出现中毒的画面效果。不知道是游戏BUG还是我人品问题，每当激活这个技能后，屏幕就会一阵阵模糊，久久也不恢复，非常讨人厌。



天赋的丰富程度还是让人满意的，不过《巫师2》的流程并不长，可能无法体验到所有的招数就通关了。所以玩家您在天赋加点的时候大可按照自己的喜好选择，说不定就能探索出好玩的搭配来。娱乐嘛，随意就好。



序章 宫廷之变



神鬼寓言3的开头动画别具一格地从一只即将被送往厨房的肉鸡的反抗故事讲起。这只可爱的肉鸡不甘心任人宰割，便开始了一段惊心动魄的逃跑历程。这段动画从一个侧面表现出神鬼寓言3的故事发生在神鬼寓言2剧情结束后的50年，游戏中的世界--阿尔比恩进入了工业时代，新思潮以及变革的火种已经在人民心中萌生。作为前作主角的子女，如何维护统治的稳定，建设和谐社会成为本作主角当前面临的头等大事。游戏开头需要按住【1】或者【2】然后放开来选择主角的性别，两个人物没什么区别可以按照喜好选择。（本攻略选择公主为主角）



包尔斯顿城堡的某日清晨，公主被管家贾斯伯叫醒，管家说一位叫艾略特的骑士有急事相商，现在开始熟悉操作，使用【W】【A】【S】【D】键控制人物移动，移动到喜欢的一套衣服旁边按住【E】键再松开完成更衣。同样按【E】键打开门后见到城堡的恢弘外景，公主一直生活于此从未踏出过城门一步，所以还未谙世事。



和前作一样，道路上金色的闪光就是到达任务地点的提示路径，一路跟随金光就可以轻松找到那个年轻的骑士。游戏中主角和NPC的互动比较丰富，靠近NPC按【E】后即可对其进行善意或者恶意的举动，不过主角大可不必一直做一个老好人，邪恶路线有时可以取得更好的利益，而且善恶的界限也很模糊，一念之间的抉择就可以改变之前的所有努力。艾略特告诉公主说公主的哥哥也就是当今的国王刚刚处死了一个工人，如果没人前去工厂安抚的话后果不堪设想。【Tab】键可以在远处发生剧情时切换到最合适的视角观看。【Q】键可以牵起NPC的手一同行动，再按一次【Q】即可放开。牵起骑士的手一同前往事发的厨房。



进入厨房后可以进行一场鼓舞人心的演说让工人振作起来，或者严厉斥责他们，采取何种行动将会影响人物的道德水平。随后跟随教导公主武术的沃尔特公爵继续前进，公爵很看好公主能给国家带来好的改变。随后处理完一批民众请愿之后进入公爵的练武房开始战斗训练。



进入战斗后鼠标左键为攻击，右键为格挡，如果在敌人的攻击即将打在身上时格挡的话对方会出现比较大的硬直。公爵赞赏了公主的训练结果，几轮攻击之后会出现按住鼠标左键再放开的蓄力攻击提示，成功之后会出现动画，公主打断了导师的剑取得胜利。还没来得及高兴，骑士艾略特冲进来报告说城堡庭院里出现了大规模的民众集会示威，公爵决定前去和国王交涉，而骑士和主角则偷偷跟在后面。



国王丝毫没有让步的意思，反而决定处决带头闹事的市民，公主和骑士冲进屋内和国王理论，谁知国王认为公主和骑士背叛了自己，还让公主做一个艰难的决定--处决骑士还是处决市民。这个选项会大幅影响善恶度，如果保住骑士的生命的话可以在以后接到再次相遇的任务。在作出了两难的决定后，主角再也不会原谅自己的哥哥了，当夜公爵建议主角逃离皇宫，然后策划一次革命才能来拯救这个国家。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



跟随公爵和管家来到地下陵墓，这里埋葬着曾经的国王，也就是前作的主角。公主在这里获得了父王的公会徽章，然后被传送到一个异空间—统治之路，在这里遇到曾经引导公主父亲走向王道的盲眼先知泰瑞莎，她告诉公主说要得到伙伴的支持才能获得里面的奖励。学会火球术之后回到地下陵墓，站在符文之地板上按住右键释放魔法打开密道的大门。



穿过地下隧道时注意一条岔路上可以获得一把游戏中珍贵的银钥匙，和前作一样，银钥匙可以开启对应数量要求的银宝箱且不会被消耗掉。继续前进会遇到一群小蝙蝠，正好可以利用刚刚学到的火魔法，鼠标左键控制火球点射右键释放范围火焰，这里按住右键不放的话可以扩大攻击范围，一次消灭大量蝙蝠。前方不远处会发现一面需要金钥匙才能打开的门，看来以后还会回来的。

战斗技巧：魔法和枪械等远程武器是自动瞄准的，同时按下方向键和射击键就可以向指定方向的敌人攻击。另外只能在使用近战武器时可以格挡，所以使用远程攻击时最好与敌人拉开距离。



消灭几批蝙蝠之后来到下水道的尽头，公爵说尽头的符号是一个传送门，按住右键使用魔法激活传送门就会来到国王的庇护所，管家决定留下来研究这里的资料和各项设施，而正中间的版图非常神奇地可以任意传送，公爵建议将雾峰谷的遗民营地作为招兵买马实施复仇的第一站，因为那里的人民饱受国王的欺压。在版图上按【E】键然后按2确认即可传送，同时注意到地标上还会显示该地区银钥匙等收集品的情况。

第一章 三个约定



跟随公爵进入这个大雪纷飞的雪山村庄，与沿途的村民互动握手可以获得公会徽章和村民好感度，按住【1】键握手然后在指示器刚好转一圈提示放开的时候松开，可以大幅提升目标的好感度。之后公爵表示需要先和这里的首领谈判，并给了主角500金币希望主角能买一套不显得那么贵气的本地衣服。跟随金色路径提示来到一家服装店，购买全套的遗民服装后会收到管家的呼叫，看来管家已经研发出手机了。管家希望公主能回到庇护所一趟，更衣室已经开放了。按【ESC】返回庇护所，进入新开启的更衣室，脱下身上的衣服后换上新买的遗民套装，然后离开更衣室再次按下【ESC】即可立即返回雪山。现在庇护所的成就系统和联机系统也同时解锁。

换好衣服后进入营地尽头的首领帐篷，矮小又可爱的首领提出了结盟的三个条件。首先要进入父亲的圣物室通过考验找到一件古代器物证明主角的实力，公爵会帮助公主打开一座吊桥，穿过吊桥进入雾峰谷，山顶上有一个无锁的宝箱可以拿，跟随金色路标前进，注意狗狗如果发现地下埋藏有宝藏的话会吠叫提示主人可以挖掘，走到狗狗旁边按【E】进行挖掘。走过一座木桥后出现了三只土狼，用鼠标右键蓄力范围魔法攻击效果较好，魔法范围扩大后的伤害可以一击杀死多只土狼。雪山的岔路很多，多探索非金色提示路线会得到很多不错的收获。



成长系统：本作没有传统意义上的等级概念，人物的成长都是靠通过各种手段获得的公会勋章解锁统治之路里的能力宝箱达成，武器的属性也会随之变化。获得足够徽章后可以通过庇护所随时前往统治之路进行升级。



穿过雪山之后来到布莱特沃小镇，可以在城里的当铺出售之前得到的多余的宝石。城里的各个角落都散落着宝箱和银钥匙，收集完毕之后沿着金色路标找到布莱特沃学院。进入学院后走廊两旁的书架里都可以搜出几个金币，难道这就叫“书中自有黄金屋”？按住【E】给管理员出示公会徽章。跟随管理员，使用徽章打开图书馆尽头的门之后进入父王的试炼间。

进入地下第一层，这里仍然是书的海洋，注意两侧走廊通道上各有一本技能书可以捡，其中一本狗狗攻击技能的书装在需要一个银钥匙的宝箱里，不要错过。搜刮完所有物品后进入下层楼梯，这时候会接到管家的“电话”，原来他发现了主角父亲留下的一个武器库，挑选一件武器后返回地下室，可怜的主角终于有武器可用了，按【1】切换近战攻击，然后按鼠标左键攻击蓝色机关即可连通大桥。穿过大桥后的房间里会触发一场战斗，这里会刷新一批骷髅，注意格挡并与他们拉开距离。骷髅的行动速度较慢，可以使用蓄力近战攻击或者范围魔法快速消灭。全部清理之后进入下一个房间。

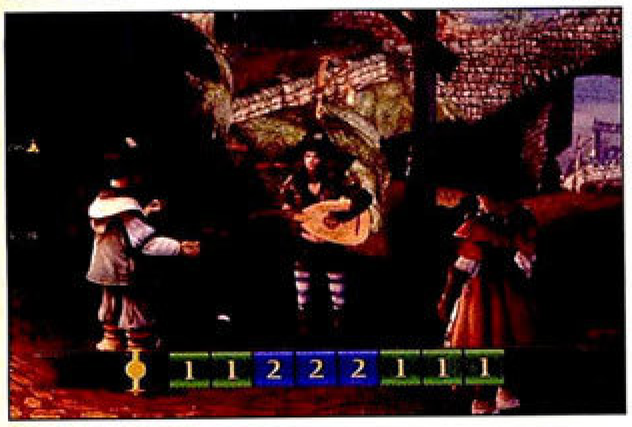




这里要通过踩踏地面上的方向箭头标志启动机关铺路，选择箭头方向的时候优先选择靠近宝箱的位置，当开启靠近屋顶上悬挂的死灵吊灯的机关时会在地上出现几只骷髅，由于数量不多战斗会比较轻松。拿齐所有宝箱后跳跃到下层，再来一个高台跳水游到对岸，注意水里出现漩涡的地方可以按【E】取得水底的宝石，一处岸边也有一个挖掘点可以得到一个银碗。上岸后在符文地板上按住左键用蓄力火球开启宝库的门进入。



穿过一层层走廊，在一个悬崖尽头管家再次打来电话，现在开启了远程武器系统--枪械。进入庇护所后挑选一把中意的枪支射击黄色的机关继续前进。前方一个平台上的骷髅大军中出现了一种稍微大一些的骷髅头领，只是稍微皮厚了一点，玩家现在可以按照自己适合的打法开始培养战斗习惯。人物会根据擅长的武器改变自身的容貌特征。穿过一层层台阶上到平台的最顶部房间，主角取得了圣物音乐盒，传送到异空间统治之路后可以使用公会徽章提升能力或者购买新技能和物品。



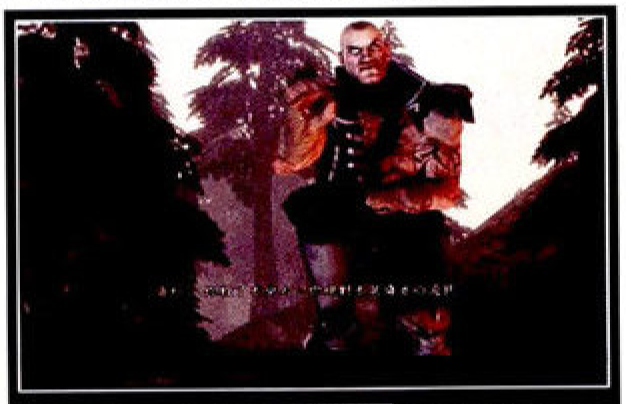
离开异空间后图书馆管理员说公爵在遗民首领的第二个请求--赶走滋扰村民的佣兵方面取得了一些进展，希望到酒馆详谈。离开图书馆可以看到城镇上出现了一些金色叹号标志，游戏已经开放了打工赚钱的功能。这里演奏和揉面都比较简单，和时下流行的音乐游戏类似，当指示器到达按键区域时按下对应按键就可以进行劳动。稍微熟练的话几分钟轻松挣到上千金币，比挖宝箱靠谱多了，让人感叹还是有正当工作挣钱快啊。



来到酒馆后公爵提出乔装混进佣兵营地，按【E】取得烂醉如泥趴在桌子上的佣兵的衣服，下一步还需要一些刺青和胡须的伪装。沿着金色提示可以来到发廊买到这些东西，如果钱不够的话可以街头卖唱或者打工来赚够钱。回到庇护所换上胡须刺青和男佣兵套装后就可以返回城镇，然后原路返回雪山雾峰谷寻找佣兵的首领，佣兵营地前面的空地和水池上有很多藏宝点。伪装成功地骗过了看门的守卫混入营地，再通过几道门之后终于被守卫识破，触发战斗。



佣兵营地里有很多红色的炸药桶，拿出步枪按鼠标右键进入第三人称瞄准模式，对准炸药桶开枪将其引爆可以最快消灭大批敌人，不过为什么他们喜欢把这么危险的东西放在身边呢，也许从来没想到有人会闯进来吧。一路拼杀来到一个木头围栏的竞技场，佣兵首领萨科将与主角决斗。战斗胜利后可以选择处死或者放过首领萨科，建议放过他争取一个盟友。战斗胜利之后解锁异空间的新升级项目，建议提升揉面弹琴之类工作技能的等级，这样赚钱会快得多。



Boss战——佣兵首领萨科： 这个首领皮糙肉厚，要做好持久战的准备。他有近身拳击和扔炸弹以及震地三招，比较稳妥的打法还是用远程步枪或者魔法的单体蓄力攻击，一见到首领扔燃烧瓶时立即跑开。之前获得的时间缓慢药水和召唤药水可以充分利用一下了。几轮攻击后首领会召唤小弟前来助阵，注意灵活跑位不要被围攻，生命值较低时按【F1】可以使用背包里的生命药水。由于场地较小，范围魔法的蓄力攻击可以快速清掉助阵的杂兵，前提是已经消耗公会徽章升级了魔法技能，否则蓄力时间过长被魔法攻击打断。



化解佣兵没威胁之后回到酒馆继续商谈，最后一个任务是向布莱特沃申请援助遗民村庄。现在我们要做的是取得布莱特沃村民的信任和支持，收集到30个公会徽章。不过这里不必和30个NPC做社交动作，只要按【M】键打开大地图然后在选择当前村庄，就可以在地图上看见有金色叹号的NPC，完成他们的支线任务可以得到大量勋章。完成两三个支线任务后回到城门触发剧情签署承诺书，布莱特沃就会向遗民村落提供补给品。回到遗民村落，遗民首领非常感激主角所作的一切表示愿意结盟，得到一个新盟友后会开启异空间新的门，解锁新的能力。

第二章 统一战线



该去寻找新的盟友了，跟随金色提示前往雾峰谷的单轨列车站与公爵汇合，在等待列车到站时突发意外，列车坠入深崖。跟随公爵进入隧道下层后发现这并不是一起偶然事故，而是矮人种--霍比人在作祟，二话不说消灭掉这批害人精。继续前进发现远处有一个霍比人据点，可以拿出步枪按鼠标右键进入瞄准模式，然后瞄准红色油桶进行射击一次消灭大量敌人。沿途消灭升级版的霍比人后来到一个山洞口，有几个霍比人法师使用魔法封印住大门，往右边走穿过一条水路后即可绕到它们身后发动袭击。



吐槽一下霍比人的智商后继续深入探索，来到一个静得出奇的圆形广场，刚踏入广场发现这是一个霍比人的竞技场，竞技场中间的三个法师会召唤亡灵军队，同时在周围形成一圈结界。这一战难度不是很大，注意跑位消灭掉召唤出的骷髅后中间的白色结界会减弱，看准结界消失的时机进入到结界内殴打法师即可，消灭掉全部的敌人后通过试炼，再次被传送到异空间，这次可以开启商店购买许可和法术融合。

新能力--法术融合： 在统治之路获得这个能力后可以在庇护所组合两种魔法以达到特殊的效果，雷火魔法和火焰无影剑都比较好用。



通过竞技场后，再次遇到一个堵路的法师，这次无法再绕过去了，只见公爵小手一抖，说道："我也有我自己的魔法，学着点。"然后堵路的法师就被活生生地吓死了......离开地下隧道来到了悲恸森林，在岔道上有几个宝箱可以收集。沿着森林的大路来到要塞门口，开启大门外的一个宝箱可以获得一只碎骨手枪，建议取得这把枪后立即换上，可以在随后的战斗中积累大量的杀敌数用来解锁隐藏能力。进入要赛后这里的指挥官介绍道死灵军队的侵袭，战斗形势不容乐观。来到二楼的迫击炮阵地，使用大炮阻击亡灵大军的进攻，鼠标控制炮弹的落点，只要瞄准骷髅集中的地方开炮就行了。



撑过一段时间后提示要塞后门被攻破，从城墙上按【E】可以直接跳下来加入要塞保卫战。刚获得的手枪稍微蓄力一下就可以一枪解决一个骷髅，由于城里的士兵都会帮忙，所以战斗难度不大。清理完毕所有骷髅后，被埋在要塞一角死去的西蒙斯中尉会被亡灵力量复活，触发Boss战。战斗胜利之后签约获得新盟友，开启统治之路的新奖励。

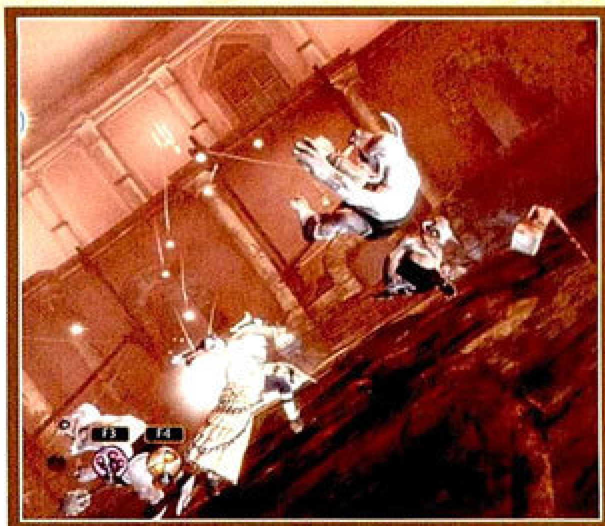


Boss战——西蒙斯中尉： 这个亡灵中尉本身没有什么厉害的能力，主要是他会召唤一批亡灵军队助阵，可以沿着中央的雕像绕圈，由于远程攻击的骷髅枪手不会移动，那么只要与枪手拉开距离，敌人的远程火力就可以无视。利用手枪的蓄力攻击清掉中尉身边近战骷髅后马上喝掉时间减慢和召唤药水，在短时间内蓄力攻击可以输出大量伤害。Boss都受到一定量的伤害后会重新刷新召唤部队，如法炮制几轮之后就可以解决战斗。



穿过新开启的要塞大门，进入悲恸森林后半段，这里是一大片墓地和坟场，会出现大量的亡灵敌人，对解锁碎骨手枪的隐藏能力非常有帮助。穿过坟场来到一个小村庄，可以在这里的商店稍作补给。一路跟随公爵来到一个被国王罗根抛弃的城市--包尔斯顿工业区，在一个广场上一个叫李弗的地方长官用枪支威逼集会抗议的工人回去工作，显然这里一定不会缺少革命的伙伴。进入酒馆旁的下水道，这里似乎是反抗军的总部。反抗军首领是一位年轻有为的黑人女士，她说要想联合民众，必须要先取得民众的信任。这次一共需要取得100枚公会徽章，好在邻近城镇的任务奖励均计算在内。

推荐支线： 在包尔斯顿市集上可以接到一个名为“游戏”的支线任务，这个任务非常有趣，完全就是游戏制作人员的对角色扮演游戏的恶搞，而且奖励的徽章非常丰厚，值得推荐。



转盘后的首轮战斗会迎战一批霍比人，建议利用场景的悬崖，使用最近习得的力荡术将霍比人直接推入悬崖快速消灭。第二批是亡灵大军，记得切换那把针对亡灵的碎骨大师手枪，如果将这把枪的三个隐藏能力全部解锁的话会对亡灵造成非常大的伤害，无需蓄力即可消灭一个小骷髅，注意会出现类似亡灵中尉的大型敌人，拉开距离蓄力射击不难解决。



第三轮是一批人类佣兵，推荐使用雷火融合法术的范围攻击，可以一次攻击大批敌人同时雷电属性魔法还会带来麻痹效果，运气好的话可以无伤解决战斗，注意的是魔法等级不能太低，否则蓄力时间过长。第四轮是称为狂沙怒火的敏捷型敌人，它们移动速度快出刀迅速。建议拉开距离远程射击，如果选择近战的话一定要注意格挡，否则很容易形成连击，注意随时使用红色药水。



最后一场试炼是狼人的袭击，这种怪物别看身材魁梧其身手更敏捷，而且远程武器很难将其击退，建议使用近战武器打防守反击，看准机会蓄力重击后补刀将其击杀，它近身之后的连击一定要用格挡打断。完成五轮殊死搏斗后触发剧情，可惜没有杀死李弗。



收集齐徽章之后回到反抗军总部，接下来首领准备打入敌人内部，暗杀掉地方长官李弗，进入庇护所更换好她给的化妆舞会的礼服后来到长官的会所米尔菲德与首领会面。这时注意补给下药品，接下来有几场连续战斗。进入李弗的官邸时舞会已经临近结束，宾客各个喝得烂醉。经由仆人赫曲指引进入内厅后发现主角一行人落入了圈套，李弗设置了一个类似角斗场的游戏项目供贵族们消遣，会有五轮战斗。



离开官邸之后，听说包尔斯顿城堡正在召集民众进行公示。按【M】通过快速移动前往城堡，惊闻悲恸森林的盟军长官史威夫被叛徒告发，落入了罗根之手正要公开行刑。小不忍则乱大谋，主角阻止了想冲上去营救的副官，强忍悲痛返回了反抗军的地下基地。会议上得到了一条新的信息，史威夫在被俘虏前留下了一条信息：在奥罗拉能找到盟友。

奥罗拉是远方的一座岛屿，需要准备一搜大船才能到达。于是决定分头行动，主角跟随副手前往破坏军队的船只，其余人准备好一艘大船。穿过下水道的另一侧门后进入码头，说服守卫无果后只有靠真刀真枪杀出一条血路，场景中的一些红色桶装爆炸物可以利用一下。到达港口制造混乱后与公爵汇合，踏上轮船出海。



第三章 孤岛危机



似乎港口的混乱并没给敌军造成多大影响，赶来的海军战舰很快将主角的船只击沉。当主角从沙滩上醒来，发现自己已经漂到一个未知的岛屿，船只已经不复存在，队友也只剩下公爵了。跟随公爵进入小岛深处继续探索，在路的尽头的广场公爵找到了一本日记，诵读了一小段之后竟然开启了中央的封印，路过一段向下的楼梯。进入下层打开机关后出现新的敌人--夜行兽。虽然这种类似暗影的怪物数量众多，不过含有火系的范围魔法攻击可以快速解决。



继续跟随公爵穿过一层层走廊，再次用范围魔法击退一批夜行兽后，黑暗中的声音似乎能说明公爵与这些怪兽有一些牵连。当主角从一个高台跳下去之后，公爵不幸遭到夜行兽袭击，主角只能一个人孤身前进，场景里遍布的黑暗物质甚至侵袭到了庇护所。当主角来到一所残破的宫殿，发现公爵被黑色物质死死困住，剧情过后触发Boss战。



第一轮战斗是一大批夜行兽，使用范围魔法攻击效果显著，需要注意躲避出现在脚下沸腾的黑色物质，可以按方向键加空格键翻滚闪避。清理完夜行兽喽啰之后迎来第二批金甲骑士，这批敌人会用盾牌格挡子弹，使用雷魔法或者近战蓄力攻击效果较好。消灭完所有骑士之后会出现一个有金色翅膀的巨暗魔兵。这个Boss除了会使用沸腾黑血还增加一招地裂斩，不建议和他近战硬拼，远程枪械蓄力攻击省时省力，同时注意灵活翻滚闪避黑血，魔兵濒死时会召唤出一批夜行兽，使用时间减缓猛打即可取得胜利。



虽然取得了胜利，不过公爵的状况不容乐观，黑色物质让他失明了，按【Q】键牵着他的手一同走出遗迹。到达外面的沙漠后公爵提出不想拖累主角，需要作出选择是否抛下他。无论作何选择公爵的身体都无法继续前进，主角只能暂时抛下他寻找救援。跳下高台后穿越一望无际的沙漠，击破一个假冒的公爵后景色大变，不断出现夜行兽化作的公爵幻影，主角终于支撑不住倒在了地上。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

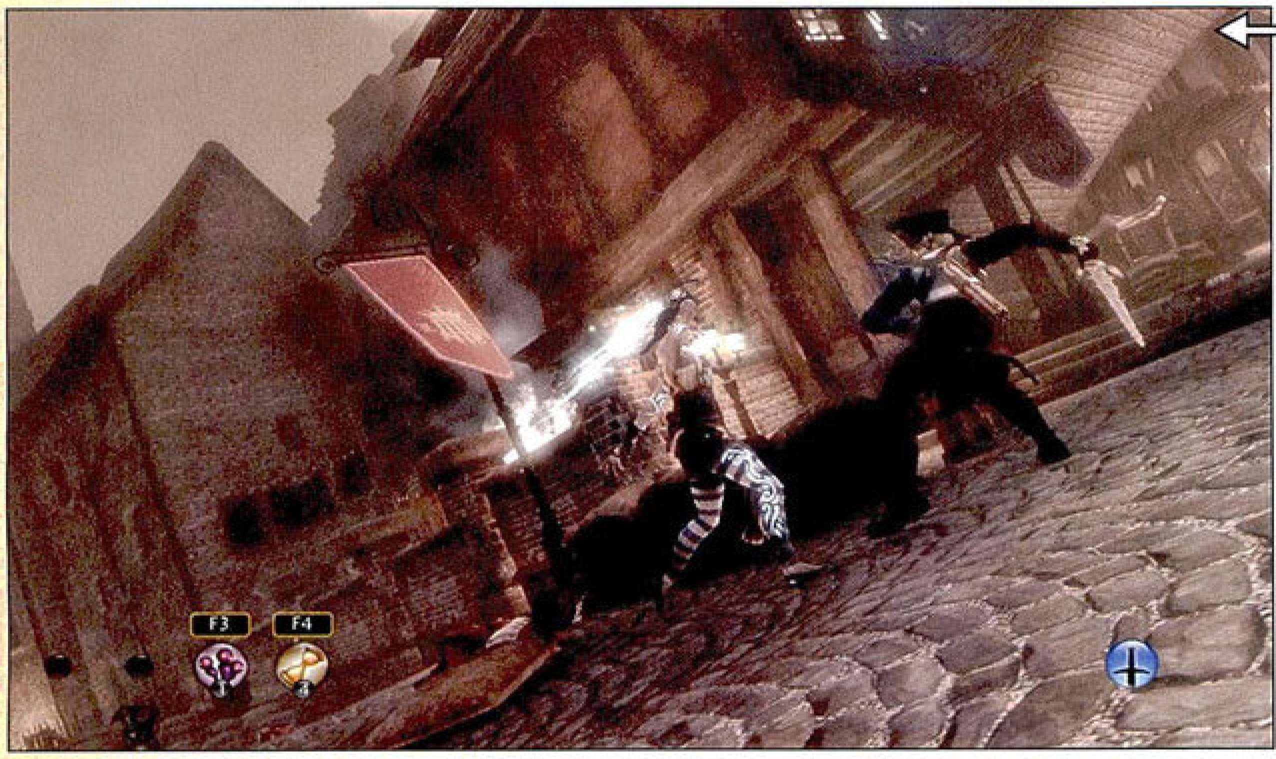


等主角醒来，发现自己被失踪的班芬恩和一位神秘女士所救，他们说会立即营救公爵，不用担心。主角被带到了奥罗拉城——一座被夜行兽残害的人民建立的避难所。神秘女士凯林让主角亲自去了解一下城市遭受的苦难，进入城市，阅读房屋外张贴的悼词后与凯林对话，承诺重建奥罗拉后获得一位新盟友，开启统治之路，新解锁的无影剑术魔法比较强力。回到奥罗拉后发现大祭司驱散了公爵的黑暗，眼睛重见光明。复仇的时候到了。

第四章 王者之路



革命的条件已经具备，商讨作战计划开始进军。船只由于受到迫击炮的威慑不敢靠近，首要的任务是摧毁城门口的迫击炮，由于参与战斗的盟友很多，只要注意不要长时间站在一个地方就不会被迫击炮击中。敌人士兵血量较高，刚学会的无影剑术配合火焰或者雷电的融合魔法伤害较高，蓄力之后可以单发秒杀一个士兵，如果敌人靠近火药桶的话注意点射引爆。迂回推进到侧门口夺取迫击炮控制权。



凯林的大炮轰开大门之后继续拼杀，城镇已经陷入一片火海，敌方士兵严阵以待。沿路消灭罗根的士兵之后，依靠盟友的火炮和炸药打开一座座大门，最后攻入罗根的城堡将其抓获。



从现在开始，主角必须学会治理这个国家，对国家大事作出决策。当前摆在主角面前的难题是筹集650万金币的军费才能保证没有一个平民伤亡，这是一笔庞大的巨款，要凑齐的话不得不作出一些伤害民众的决策，现在多少能够理解到罗根的孤独和痛苦。根据日程表首先需要决定税收政策，提高税收会加重民众的负担，但会得到大量收入（注意：这里的奖励都是一次性的），减少税收会普遍提高民众的好感和道德，建议维持罗根原来的标准。接下来传送到包尔斯顿工业区决定童工制度是否恢复。

注意： 金库里的账本可以进行存款和取款操作，可以将个人的资产捐助国库，并会得到大量道德值，而从国库取款的话会降低道德值。

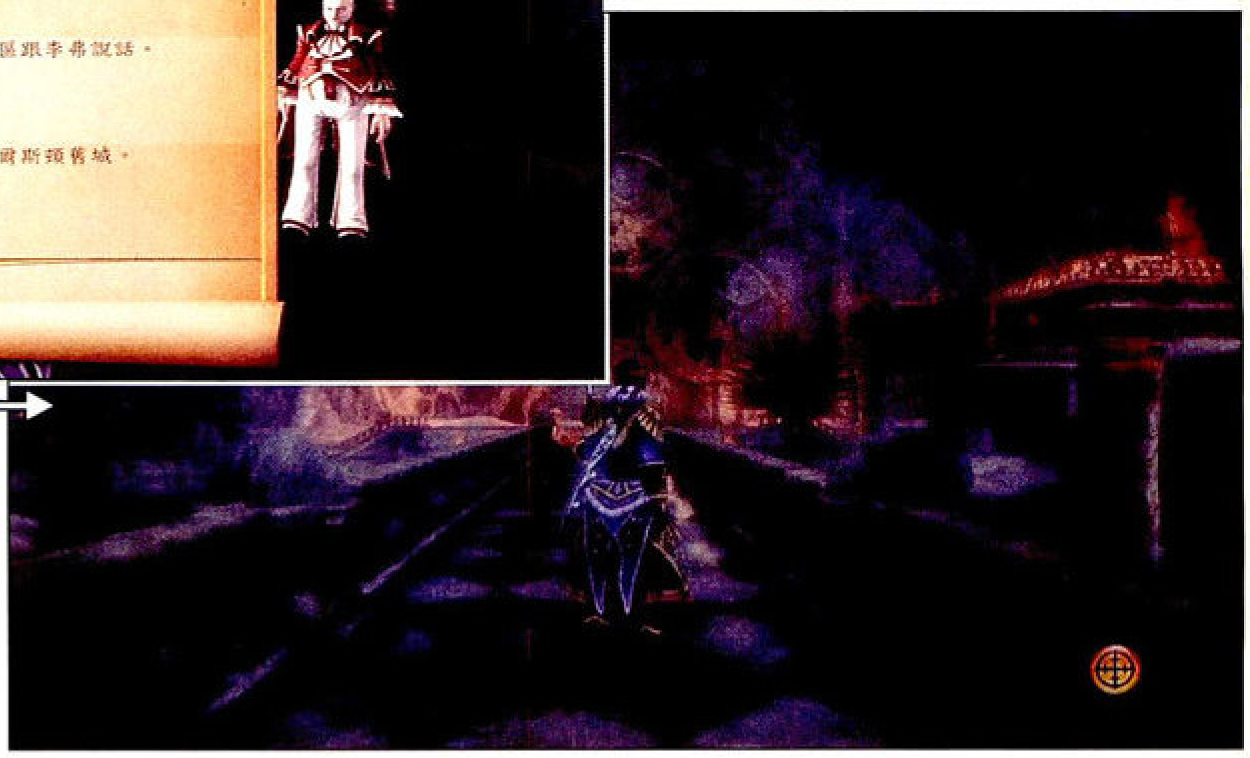


反抗军取得了全面的胜利，罗根的残暴统治被推翻，主角当上了这个国家的女王。本以为迎来了欢乐而又俗套的结局，不过事情似乎没这么简单。罗根在审判庭上透露了一个惊人的事实，奥罗拉的黑暗将侵袭王国，带来整个世界的毁灭。他的残暴剥削只是为了对抗毁灭而忍痛为之，如果主角赦免罗根的话，他将带领准备已久的军队对抗黑暗，而盲眼先知泰瑞莎也证实了这一点。革命虽然取得胜利，但是更大的挑战正等在着这位年轻的君主。





处理完工业区的事后马不停蹄会返回皇宫决定是否重建被战争摧毁的包尔斯顿旧城，如果玩家在旧城留有大量房产和店铺的话建议重建。重建后所有商铺都会恢复而且民众好感度提高到好友级别。接下来还要决定王国守卫的预算，王宫的装修风格还有是否履行承诺重建奥罗拉，注意严格控制支出，选择善意的选项很难带来盈利，看来国王还真不是好当的。



返回国库接到沙漠之星的任务，在大地图上按【3】打开任务列表，选择这个任务后直接传送到奥罗拉，沿着任务提示路线进入流沙地，这里会出现之前遇到过敏捷型敌人狂沙怒火，现在有无影剑应该不难解决。杀出一条血路到达沙漠宫殿就可以看见一个硕大的钻石，拿起钻石后会在周围出现一批敌人，注意跑位消灭后原路返回，到达奥罗拉即可传送到包尔斯顿城堡交给霍布森，可以获得80万的奖励。



回到城堡后需要做三个决策，儿童补助，翻新收容所和处理工业废水。在翻新收容所的问题上，邪恶选项可以获得100余万的收入，建议选择。处理完毕之后前往工业区的反抗军基地(革命胜利了他们为啥还住下水道呢)，领袖裴吉讲述了城市里严重的黑社会犯罪问题，希望主角帮忙治理(守卫干啥去了呢)。前往酒馆正撞见一伙歹徒威逼酒保，二话不说消灭歹徒之后找到他们头目留下的信息和钥匙。进入头目的藏身地一举端掉这个贼窝，在找到头目后他手下的两个小头目比较厉害，建议使用召唤药水然后集中点射掉一个后不难取得胜利。之后需要决定是否收受贿赂放他一马。



回到国库，玩家需要决定是否限制饮酒，图书馆的去留和包尔湖改造矿区的提议，以后可供决策的项目已经不多，如果资金差得远的话不要再过度花费。之后来到米尔菲德与赞助商见面，答应帮忙找回失窃的雕像，跟随提示进入银松地区，见到一只白狼坐在一个营地里，树上的纸条写着想要雕像的话跟随狼人。跟随蹦蹦跳跳的狼人进入一座小村庄，村民说他们为了防范狼人的进攻在村口挂着特制的银灯驱赶狼人。



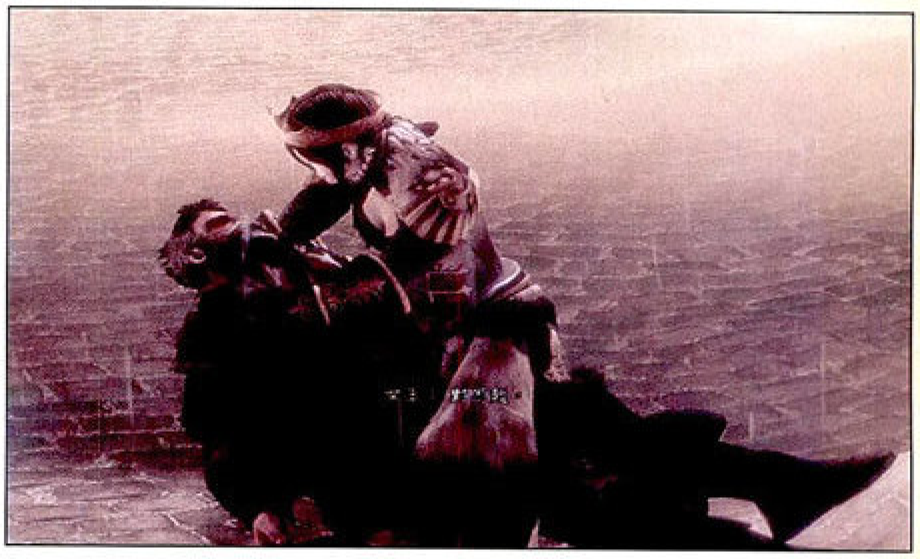
继续前进找到小偷康纳的住处，原来康纳是狼人的首领，他提出如果主角帮忙摧毁银灯的话就交出雕像。走善良路线的话拒绝这个提议，然后原路杀回村庄，使用近战武器蓄力斩击倒狼人后再补一刀可以快速消灭他们。清理村庄所有狼人后康纳变身，虽然速度比一般狼人更快，不过仍然可以击倒后补刀将其刺死。之后将村民找到的雕像交给米尔菲德的贵族完成任务，50万的任务奖励。返回城堡还需要决策是否注资推动经济和建造奥罗拉军事设施和雾峰谷的事，50万的花费太高而且如果主角道德值很高的话不推荐注资。倾家荡产凑齐650万之后准备武器与药水进行最后的决战。

终章 终末之时



终于迎来了最后的决战，街道已经被黑暗所吞没，四处是士兵的尸体和出没的夜行兽，推荐雷火融合魔法可以大范围杀伤敌人，穿过几条街道后会出现金甲骑士，打法不变，蓄力魔法的效果不错。





一路拼杀到达一个河边平台后，夜行兽的老大终于出现，趁沃尔特一不留神钻入并控制了他的身体，最后的Boss战开始。这场战斗意外地简单，夜行兽沃尔特没有什么厉害的招数，只要稍微注意闪避地裂斩和幻影突袭后的黑暗冲击，打败他只是时间问题，使用召唤和减速的话能够轻松取胜。



濒死的沃尔特恢复了意识，看到主角的成长很是欣慰，嘱托了几句之后便离开了人世，最后主角修建了一座沃尔特的雕像，立在包尔斯顿城堡里，让他能永远注视着这位年轻的国王和这个百废待兴的国家。

尾声





名字：S.C.V
学名：太空工程车
俗称：农民
成员：Skywalker（章老师）、CofeTime（咖啡）、Vanessa（杰哥）
本期口号：我们从不以强凌弱，欺负他们之前真不知道比我们弱
排名：3V3黄金组58名



S.C.V战队两年义务教育

3v3地图全方位教学（七）

SHY：江湖人称章老师，不喜欢RTS，没玩过SC1，为个茶叶蛋放弃魔兽操星际，作为一个刚刚成长起来的星际小菊花，希望大家多多爱护。

CofeTime：敌强我弱，敌弱我强；意识超前，动作滞后；间歇性大脑短路，普遍性操作失误……但这些优点都不能阻止我操星际！我要从一个蕴藏潜力的高手变成一个……世外高人（始终不入大流了）。

Vanessa：我喜爱星际喜欢用神族更喜欢狂徒，没有最好的种族只有最好的操作，我愿意做一个打不死的小强，不到最后一刻都不愿意打出gg的我，我就是神（族）。

SHY | CofeTime | Vanessa 服务器：台湾
3v3黄金
8 胜 107 积分 席伦蒂丝 地慧星 小组 人类 惯用种族

战术指导 人族各个战术分析

讲师：杰哥



这期是我最后一次为大家讲解，最后一次将为大家奉上最精彩的战报。

地图名字叫“阿洛坎要塞”，这张地图是我们小编刚刚征战星际的时候常玩的3v3地图。在这张地图上的战术层出不穷，最早先快攻在这张地图上很难实现，原因就是那万恶的路口，人族和神族只要把路口封住任何快攻都不起作用（路途实在太遥远），而且主矿的不远处就有2处分矿，使得打到中期的时候人族和神族都不吃亏。

在刚进入星际最初的时期封死路口在家里憋大招形成了这张地图最主流的战术之一，不过这仅限于在当初我们对星际战术的理解不够。现在又有很多招数层出不穷，比如野兵营。野兵营在《星际2》中体现地淋漓尽致，和之前《星际1》的地图比较起来，所有《星际2》的地图都要大很多。野外摆放兵营位置比较巧妙的话对方很难发现。这张地图有4处地方能够实现野兵营，而且可以深入对方家中内部放置。因为兵营的出兵点就在对方基地，所以快攻相当犀利。只要对方没有发现的话，真的说是一招就可以制胜。


初期封住路口，家中非常安逸

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfyz888888

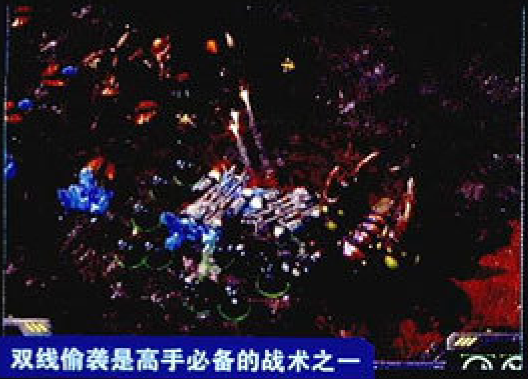

层层递进式战术

当然野外兵营并不是唯一快攻的途径，野外高科技建筑也是相当犀利的。人族的话利用建筑可以飞的特点直接飞入对方基地隐蔽处建造女妖、雷车甚至渡鸦，还可以配合死神来突破外围的防守，当然一切的前提还是需要农民的探路，要不然所有的战术只是空谈。

当遇到敌人比较强大的时候可以采取龟缩流。这张地图比较大，对于人族来说相当有利。人族打阵地战是出了名的，3家人族可以利用高地架坦克，维京开视野，地面机枪兵、掠夺者和医疗飞机配合，足够可以把较远的分矿占为己有。当人族占有很多兵力的时候就可以考虑推进。坦克是关键，吸引对方主力到坦克群，利用坦克的射程和范围伤害，慢慢积累优势，最后就能成功攻破对方。在使用龟缩战术时，有几点要注意：首先家中要部署好防御，防止对方空中部队的骚扰，还有在前方摆下防空塔探隐形；其次在前方比较薄弱的情况下可以建造廉价的地堡，甚至可以只用地堡和机枪兵来防守；最后还要说一点就是后续的兵力很可能是打惨对方的关键，在前线造兵的时候别忘记家里造兵哦。

三家人族的确是有局限性，但是在初期爆机枪兵可以使得这个局限性无限延后。谁挡得住三家“枪兵王”。呵呵，只是开个玩笑。

以后可能不会再有三家人族的战报，之后会给大家带来其他种族配合的3v3战术和一些3v3地图的介绍。

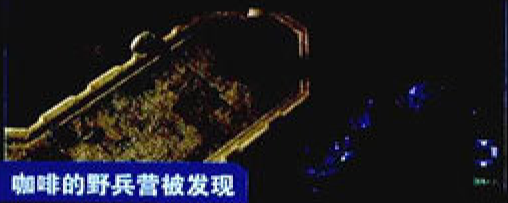

双线偷袭是高手必备的战术之一


野外偷兵营地点

实战演练

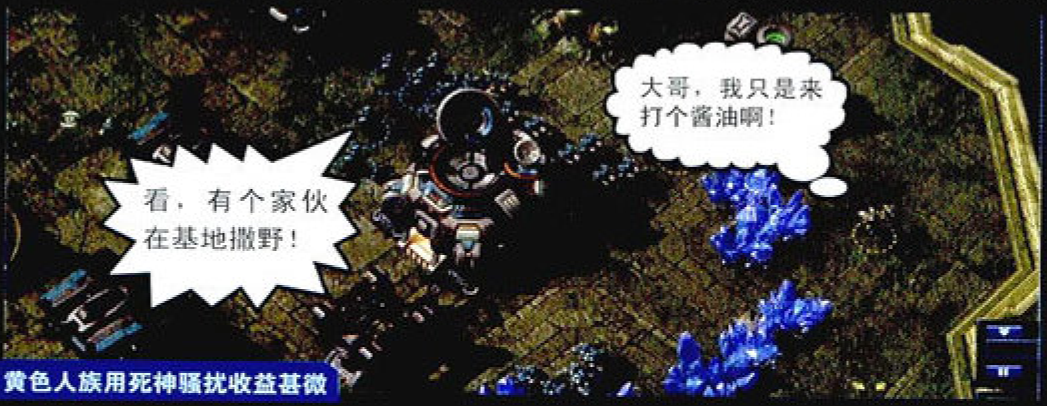
偷兵营并不是唯一的战术，暴兵才是王道

讲师：SKY

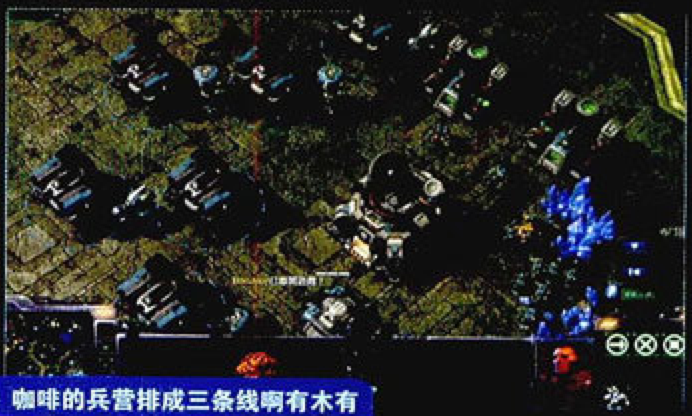

咖啡的野兵营被发现

我们这次重新回归“阿洛坎要塞”准备实行最犀利的野外兵营战术，为了保险起见杰哥和咖啡同时过去建造野外兵营。咖啡第一个农民抵达了对方的家中，由于对方是人族，路口已经有人口正在建造，咖啡过去的农民正好被看到，但是为了贯彻战术还是在角落里面偷偷建造了兵营。不出所料，对方发现了咖啡的兵营，初期的战术抱憾失败。杰哥虽然是想再偷偷看野兵营，但是被对方神族的农民发现了一切。这时候场面上我们比较被动，而对方悠闲地建造着分矿。

一招不行再出一招，积攒了相当多金钱的咖啡和杰哥开始疯狂的建筑兵营，瞬间兵营排成了一道靓丽的风景线。这个兵营一多，出机枪兵那一个快字了得。不一会就拥有了茫茫多的机枪兵，再加上我建造的少量高科技兵种掠夺者和坦克配合，部队的规模已经成型，准备出击。



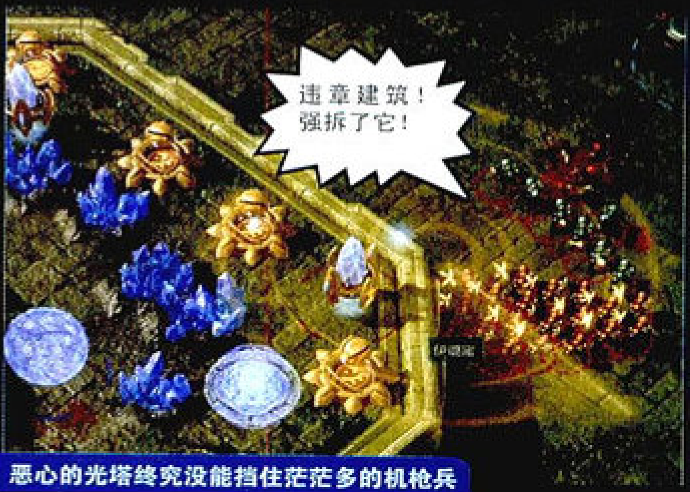
黄色人族用死神骚扰收益甚微


咖啡的兵营排成三条线啊有木有

话说回来，初期开局大招被发现并不意味着我们占劣势，这种情况反而坚定了我们暴兵的信念。3v3最精髓的一点就是暴兵而且要同时暴兵，这个时候进攻是最合适的，对方如果造高科技的话正好落入了我们暴兵流的怀中。

在这次暴兵推进中，狡猾的虫族一波狗绕路包抄我们后续的兵线。这使得战斗路线一度中断。要知道我们一定要保住这条出兵路线，方才可以不停地压制住对方。好在后来我们的兵接上了，一波机枪兵一路压到人族基地，人族路口处只有少量的机枪防守，我们很容易的突破了对方的阵线，人族2个兵营分别被拆掉。这个举动在最后来看其实是最明智的选择，人族兵营被拆直接导致虫族的兵力抵抗我们3家兵力，神族虽然分矿开启，但是场上没有兵力抵抗，所以早早退出了游戏，我们赢得了一场快速转变思路的战斗。

纵观全局，对方有非常精彩之处，也可以说是神来之笔。黄色神族巧妙地运用高地优势，在自己老家分矿处和我方分矿处建造地堡，在我方分矿处建造地堡是为了拖住我们的经济，不让我们建造分基地，其次是可以和虫族形成一波骚扰性进攻，而最后时刻在自己家分矿处建造的地堡正好攻击范围是我们出兵的线路上，确实我们被打掉不少的兵力。不过我趁着飘基地去开“歪分矿”的时候发现了它的意图，在我们高地分矿这批防塔没有完全成型之前，就纠集群众端掉了它。最后因为对方人族的兵营被打爆，然后虫族主力被我们吃掉，剩下的神族又投入了太多的金钱造光子炮台，没兵只有干瞪眼的份。gg也是在所难免。



恶心的光塔终究没能挡住茫茫多的机枪兵

不择手段的KS之道
怀念昔日的痛苦女王



KS

KS——DOTA术语，Kill Steal的简称，俗称抢人头，比如说：一个英雄攻击对方英雄直到濒死，同时“KS”的英雄对濒死的敌方英雄造成最后的伤害，因此获得一个人头，也可以扩展到抢塔。通常KS是不被鼓励甚至被鄙视的，不过如果你能随心所欲地完成各类KS的时候，你就可以很坦然地面对队友的各种“指责”，因为那只是一种羡慕嫉妒恨。

昔日的痛苦女王



昔日的痛苦女王

痛苦女王QOP，一个天生的优秀ganker，自被loda开发出来之后，一度活跃于各大CW和路人的舞台。而6.33增加的新物品——魔瓶，更是使得无限续航成为了可能。07年冰蛙带来了6.48B——号称史上最成功的DOTA版本（因跳刀的全面开发）。同时，也带来了gank大潮。被加菲盐称为“跳刀与COMBO的年代”。

48年代的QOP因为一把跳刀的存在而显得有点落寞，没经历过48时代的玩家是不会体会到跳刀的可怕之处的，正如没经历过6.3X时代的玩家很难理解当年为什么要让SIL和LICH万年中单一样。那是个造就英雄的年代，究其原因，还是一把跳刀惹的祸。

用加菲盐的话说，你路过野区，被对面的眼睛看见了，“砰砰砰”，四个人跳过来了：“砰砰砰砰”，你被一套技能秒了：“砰砰砰砰”，他们又跳走了……所谓“跳刀与COMBO的年代”，指的正是这个景象。 48时代一直王者队伍——VP战队至今仍被不少玩家膜拜着。Vigoss——一个对QOP有着独到见解的大神，黄书和红杖永远是他的最爱。V神的实力毋庸置疑，不了解的V神的读者是很难感受到他的王者之气的。而另外一个QOP的使用者Maelk，则被称为教科书，三围三围，还是三围，他的打法永远以撑三围为重。loda、Vigoss和Maelk，三位当时最好的QOP使用者，把QOP的地位抬到了顶峰。

而这之后，QOP经冰蛙削弱成了二流英雄，尽管期间loda用他的物理流QOP（假腿+黯灭+BKB+强袭）赢得了一场又一场比赛，不过随后，QOP直接被打入了万劫不复的深渊。只因DP、NEC、TK、UD（死亡先知、死灵法师、地精修补匠、不朽尸王）被冰蛙大刀阔斧地整修后，QOP也只能坐冷板凳等待新版本的到来。

而此后，冰蛙似乎还不想就这么把QOP打入地牢，6.65版本给QOP增加了5点智力；6.66版本QOP的痛苦尖叫对虚化单位有效；6.68版本QOP的痛苦尖叫魔耗从140变为110/120/130/140；6.69版本大招CD（装备A杖后）从120/100/80减少至100/70/40，毒标CD从20/17/14/11减少至20/16/12/8；6.71版本的暗影突袭持续伤害自15/30/45/60增加至30/40/50/60。

而今，6.72版本的QOP似乎恢复往日的女王地位，尽管三围依旧平庸，尽管射程仍然为550，不过，QOP的技能被全面加强后，高机动性、强力AOE的烙印再次打在了QOP身上。

不经意的心狠手辣


诡异的阵容

我们打的不是CW模式，我们也不去玩拆黑，我们只是平凡的路人。常规也好，娱乐也罢；虐菜也好，被虐也罢，这仅仅是一场HF上的低端路人战。享受DOTA，享受杀人与被杀的乐趣。

而此次司徒带给大家的则是一场HF无级别房间的路人RDSP虐菜战。单单从双方阵容上来说，处于天灾的司徒并不对队友抱有太大的希望，姑且把巨牙海民和谜团算进控制型英雄的话，和对方的蓝胖、老鹿以及风行比起来，我方明显有点力不从心。



其次，前期对线的分路更是出乎寻常，上路死灵法+海民，谜团野，中路我女王单，下路BB猪……之后在经过交流后，海民去了下路，这勉强还能打吧。再来看近卫，上路黑白双煞的强力压制组合，影魔中单，下路蓝胖+老鹿的经典组合。看了分路后，司徒顿时菊花一紧，只觉背上凉意阵阵。好在几分钟后，司徒在电脑屏幕前诡异地笑了。

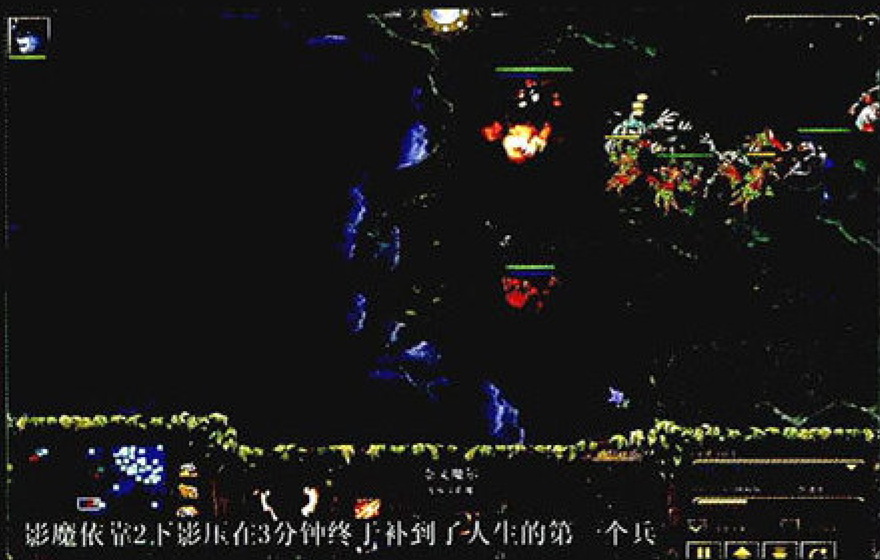
路人局，能去看F的基本都自觉有一手，于是FB顺理成章地被老鹿拿到，尽管击杀的是BB猪……而此时我们的海民正千里迢迢地从上路赶往下路……不愧是路人局。海民的加入让下路火花四射，2V2下，老鹿和BB猪先后阵亡。


送老鹿回家泡泉水

复活的老鹿选择游走抓野区的谜团。游走杀不到人，那就是悲剧，没钱没等级，等着成为ATM吧。（PS：要是想游走，就得为了人头而来，决不能空手而归。）看着老鹿欺负我们的谜团，

女王我义不容辞地干掉了老鹿，单杀，无KS嫌疑。

再次复活的老鹿对打野的谜团非常有兴趣，更是买了眼！女王我在回家补给完毕后，选择来到上路，给黑白双煞和游走的老鹿来个下马威。在呼唤来谜团后，配合上路的死灵法，开大直接做掉了风行，死灵的大便也丢死了老鹿，不过让残血的小黑给溜了，稍有遗憾。司徒的第2个人头，单杀依旧无KS之嫌。有人会问了，影魔去哪了？这里就给大家说下司徒为什么诡异地笑。影魔2树枝1吃树1大药出门，典型的速瓶子，可是他的补刀真心无力，就算是有了2级影压后，也不怎么用影压收兵……没钱没等级，所以影魔就自顾自地在中路打钱。

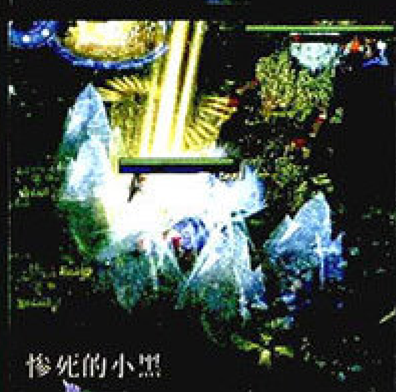

影魔依靠2下影压在3分钟终于补到了人生的第一个兵


小白的头只有我能收了

下河道，我和海民偶遇影魔，二话不说，雪球完后，痛苦尖叫带走影魔。此处KS嫌疑比较大，可能对海民的内心造成了极大的创伤。送影魔回泉水后，下路正好刷出了一个加速F，吃了加速直接赶往下路收走了蓝胖，不过人头却被从树林里钻出来的海民给收了去！这绝对是海民预谋好的KS手段。

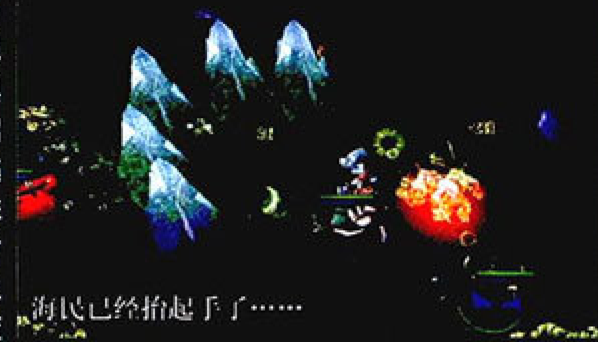

似有KS之嫌


这一定是海民的预谋

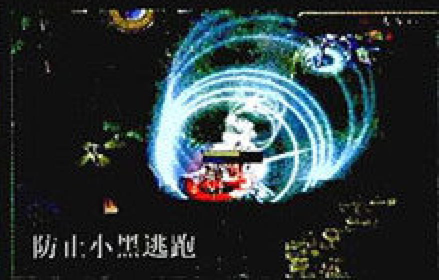

惨死的小黑

从下路赶往中路收了波兵后，急匆匆地前往上路，面对黄血的黑白双煞，一次尖叫带上一下普攻带走小黑。而小白却没选择离开，跟随着海民的雪球，然后各种COMBO，海民又拿到了人头！这是典型的KS嘛！不过已经有4个人头在手的司徒，也不介意队友的KS，大顺风就直接奔飞鞋而去了。再次跟着海民，大雪球落在了小黑身边，海民的冰封和女王的尖叫带走了小黑，不过司徒我技能稍有延迟，似有KS之嫌。

12分钟下F刷出了一个回复，乐得司徒笑不拢嘴。配合海民，冰封和尖叫带走了走位靠前的老鹿，靠普攻收到人头。接着绕了个圈继续抓影魔和小黑，谜团也加入到gank之列，这次司徒我为了把人头让队友，优先施放了尖叫，可惜海民的冰封没能够杀死影魔，不当心又被司徒我普攻收到人头。DOUBLE KILL！谜团打出了“..”。接着是小黑，在司徒喝了两口瓶子后，当海民变成雪球滚向小黑时，果断施放大招KS。我是怕小黑逃掉！真的！TRIPLE KILL！接着从后方（我们在二三塔之间）回城来一个蓝胖，谜团二话不说开启黑洞，而我和海民则在一边输出，由于之前嗑了两口瓶子，在放完大招后还够放一个尖叫。我承认我留技能了，只为了那声好听的ULTRA KILL！


海民已经抬起手了……

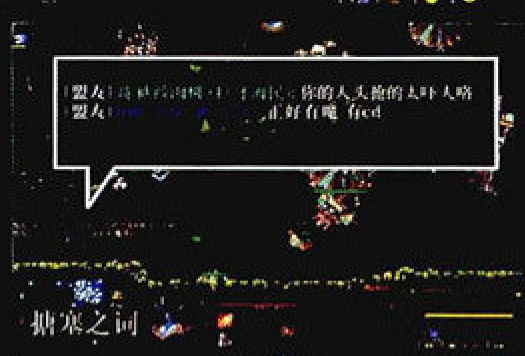

双倍普攻KS


防止小黑逃跑


留技能KS


ULTRA KILL

在撤退期间，海民发话了：“你的人头抢的太吓人咯。”在搪塞过海民之后，回家补给完，控到了下路的加速F，来到中路收了一波兵后，本想去抓下路的老鹿和风行，不过在野区遇到了影魔和蓝胖，再用弱小的身体承受了大量伤害后，谜团和BB猪的支援也让我成功击杀了影魔和蓝胖。此时突然从野区窜出来一个黄血的小黑，女王我只扔了个毒镖就撤离了，而没有选择继续普攻KS收最后的人头，这次我真的是有意让人头给队友的！


搪塞之间


最后个人头，留给队友吧……

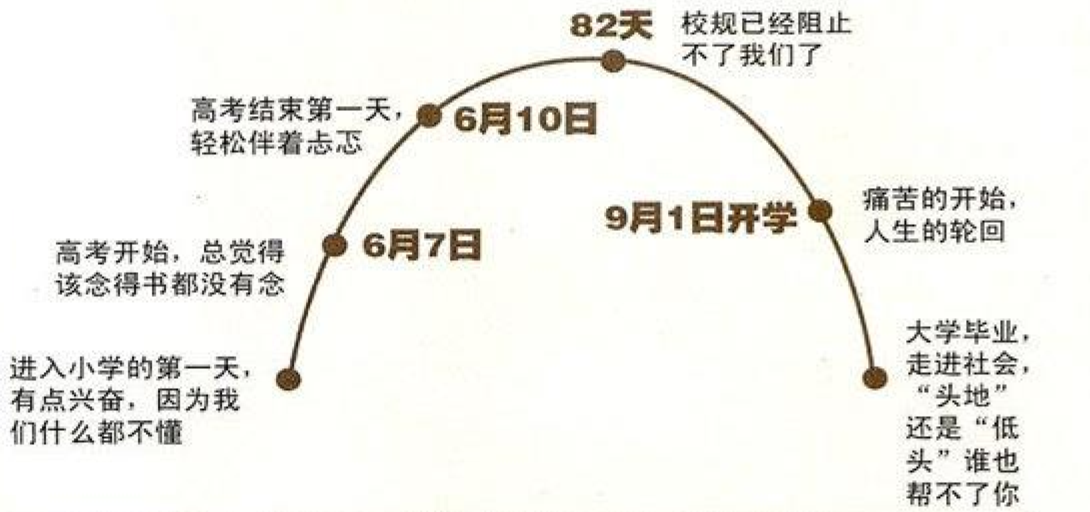
近卫方纷纷离开了游戏。

黑暗后的黎明



高考作为人生第一个分割线，已经干脆利落、有条不紊地结束了。苦读12年，仅仅3天就“被诠释”成了一连串的数字，势必在世界教育史上又划下争议的一笔。前3天或是前12年我们已经无能为力，往后的82天请跟着自己的感觉走，作为过来人很慎重地告诉你，将来的日子里很少再会有这样的82天。

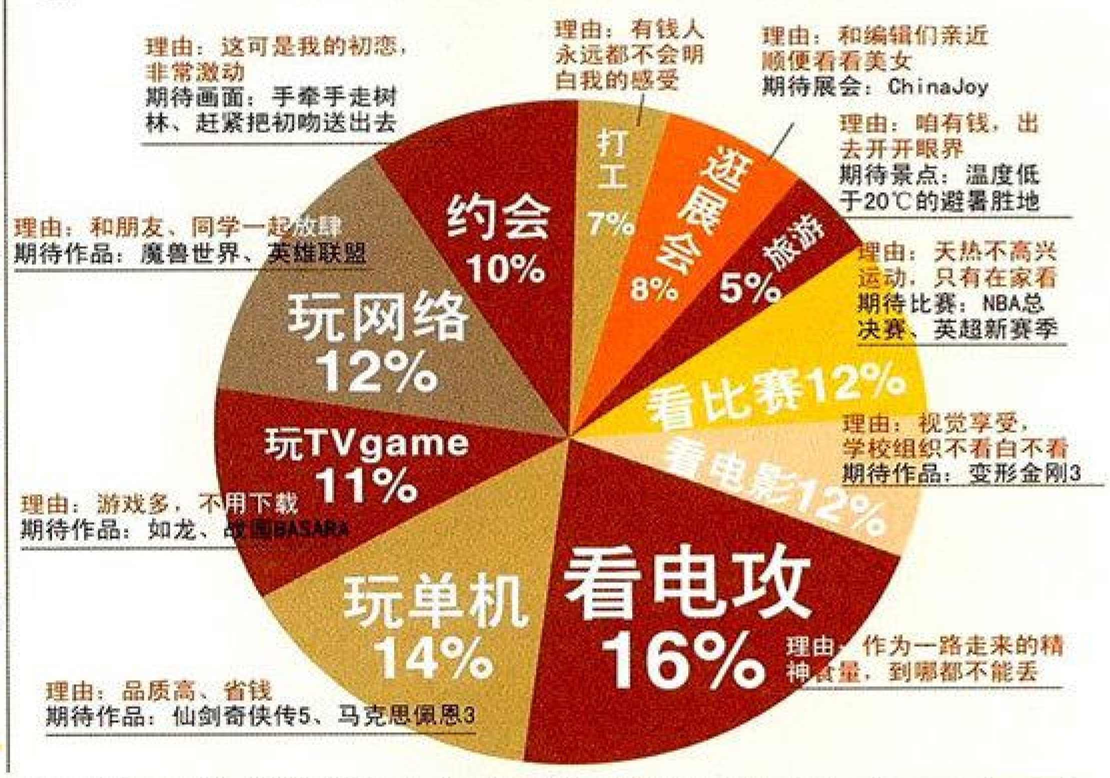
① 2011年暑假心情起伏时间线



② 2011年暑假方式种类



③ 2011年暑假最期待的放肆



④ 2011年电攻编辑暑假推荐



Sky 暑假建议

如果你是富二代赶紧去海南之类的避暑胜地租套别墅，然后玩游戏看电攻。

X先生 暑假建议

每看到一种新的冰激凌，就买来尝尝味道。但小心别吃坏了肚子。

贪睡猫 暑假建议

把所有作业堆积到最后一天写，看着写不完的作业祈求着再多一个最后一天。

月月 暑假建议

对于游戏宅男而言，最重要的一个盛会就是ChinaJoy啦。



兔子 暑假建议

少玩游戏多出门，健康生活才是暑假。

咖啡 暑假建议

去游泳吧：
一、游泳池里有可爱妹子。
二、有的身材很好。
三、她们穿着泳衣。

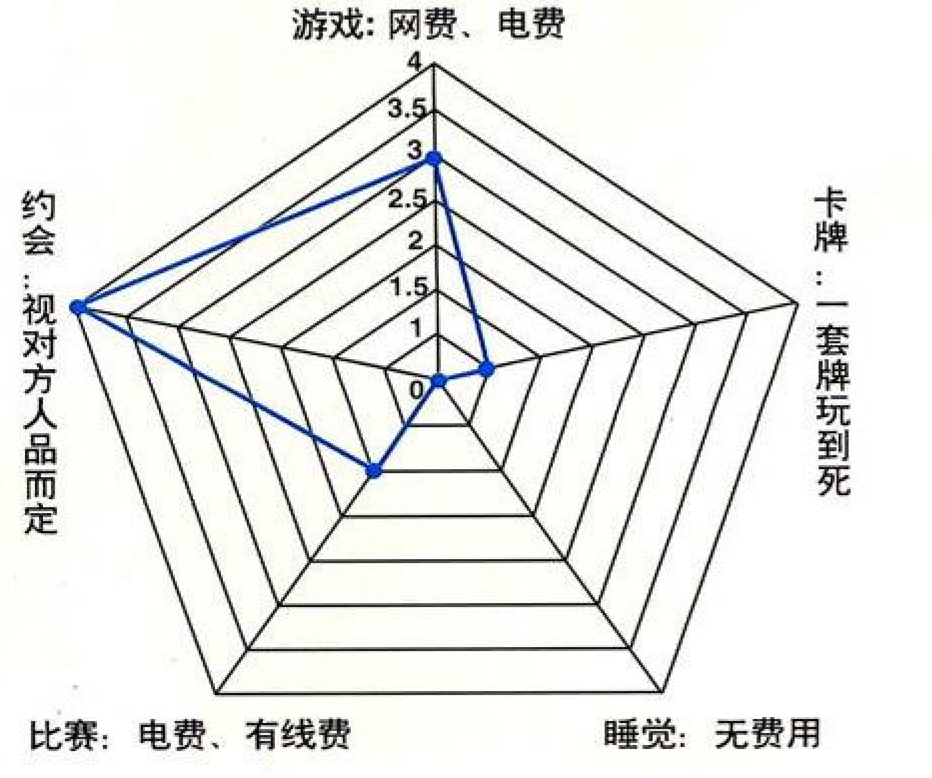
小P羊 暑假建议

关注一下我们的《仙剑奇侠传5》，好像就是在最近上市，要没的话就玩玩初代回味吧。

太狼 暑假建议

地牢围攻3和爱丽丝：疯狂回归是两款极力推荐的游戏。

⑤ 2011年暑假省钱指南



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

6月 JUNE

编辑部的《英雄联盟》ID论

龙 我一直习惯以历史人名来取名，什么西门庆，什么杨过，什么谢霆锋。

Sky评论：如果碰到诸如潘金莲、尹志平、陈冠希这样的，你情何以堪。

猫 我起ID习惯于数量取胜，比如“一百个剑圣”，一般倒塔后，系统提示：一百个剑圣摧毁了防御塔，多有气势。

Sky评论：你再有气势，也比不上“一头猪”杀死了“一百个剑圣”。

X 我习惯起一些看上去很牛逼的名字，比如“龙城狂霸拽爷”、“万年众神之首”，高档、大气、上档次。

Sky评论：你不知道流氓专挑这种人抽吗？

6月立志微博

不是流泪就能挽回失去的东西，所以不要轻易哭泣；不是伤心就一定低头，所以不要吝啬微笑；不是你认为可以给予就给予，所以不要轻易许诺；不是你一事无成，所以不要总是悲观地以为自己不行；不是只有你一个人在努力，所以不要轻易言弃。

赛事 6月上旬 NBA总决赛

瞎扯：搞不懂好不容易盼来暑假，NBA也放假了，太不人性，太不科学

推荐度：10星

预测：个人预测总决赛会出现热火和小牛的再一次对决，从理性上热火的阵容太过变态，博彩公司清一色的支持热火夺冠，但从感性上小牛有过总冠军经验，带着黑八、黑七的悲剧，请让这些个熟悉的老兵拿一次冠军吧。

赛事 6月20日 温布尔登网球赛

电影 6月3日 X战警：第一战



推荐度 6星

看点：一看就知道是前传，小P孩的电影。

推荐度：6星

剧情：讲述在变种人未被世人所知的时候，年轻版的“X教授”和“万磁王”从朋友变成敌人的过程。

SUNDAY | MONDAY | TUESDAY | WEDNESDAY | THURESDAY | FRIDAY | SATURDAY



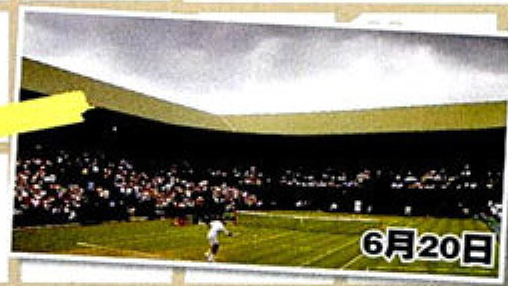
推荐度 10星

12 PCGG 篮球总决赛打响 期待以后的《玩交》

14

19

20 温布尔登网球赛



24

25

26 本月流行语 认真你就输了

27

30 电攻双周刊将告一段落

游戏 6月17日 地牢围攻3（RPG）

推荐度 7星

- 由史克威尔艾尼克斯和黑曜石工作室负责游戏的故事内容
- 可高度自定义的角色、职业，多种技能
- 招募个性鲜明、具有独特技能的队友
- 玩家做出的选择将会影响朋友、敌人和游戏主线剧情

游戏 6月14日 爱丽丝：疯狂回归

剧情：这是距原作《恐怖爱丽丝》10年之后，爱丽丝要努力在那场让她失去全家的火灾的情感创伤中恢复。在精神病医院的10年以来，她获得了医生的照顾，努力帮她克服噩梦般的幻觉。



推荐度 7星

狼 不知道为什么非常期待一个可爱萝莉是怎么演变成冷酷辣妹的。

猫 决不允许污蔑我心中的女神，如果编辑部看到谁玩就砸谁电脑。

电影 6月17日 绿灯侠

推荐度 7星

看点：想看绿巨人变帅吗？

剧情：每个绿灯侠都配有一枚戒指，借由戒指佩戴者的想象力和意志力决定戒指所发挥出的能量的外形和强度。



S 绿灯侠应该和猴子、菊花弄一个组合，名字就叫交通灯。

猫 嗯，这电影明显歧视黑白电视机。

汤 为什么他们不一起搞顶帽子？

游戏 6月14日 永远的毁灭公爵

推荐度 5星



S 记得刚发布的那一年冠希还没有相机，李刚还没有儿子，凤姐只是个传说，菊花只是一种花，人们还不知道浮云，现在2B都不只是铅笔，杯具不再用来刷牙，它还没出来。

猫 这是一个炒了N年的游戏，还没焦呢？

羊 技术已经一日千里的现在，这个近十年的老家伙还能满足的了现在玩家吗？

电影 6月24日 汽车总动员2

推荐度 8星

剧情：主角“闪电”麦昆依然要参加各种赛车比赛，不过这次他将跨出国门去世界各地的名胜。

S 此片让我学习了英文，世界上最二的一句英文，莫过于“从 1：58到2：02”，请大声朗读：two to two to two two！

羊 能到世界各地旅游，场景比前作丰富。



7月 JUIY

7月立志微博

一位教授演讲时拿出20美元，他问学生谁要这20美元，台下的人纷纷举手。教授将钱扔到地上用脚碾过，又问谁要，台下依旧有人举手。教授说：“我如此对待这张钱币，你们依旧想要，是因为它没有因为我的践踏而贬值，人生亦是如此。人生的价值不在于他人的赞赏或批评，而是取决于我们自身。”

电攻养成班第二学期

如果你想简历上多出厚重的一笔
如果你想赚取人生第一笔稿费
如果你想光明正大的玩游戏
请带着一份自己的作品来报名
先发作品后报群
发作品邮箱：sky@wanmmo.com


魔兽世界

毕业论文

展会 ChinaJoy 7月28日-7月31日 上海浦东国际展览中心

S 在许多不明真相的围观群众眼里，我们这样的以宣传游戏为生的人和教唆少年抽烟的小混混没什么区别，希望你们来的时候别被父母跟踪。

猫 大家快来，全体电攻小编都会站那任你把玩、调戏，还不用花钱。（众编辑：我们可没说过！）

展会 中国国际动漫游戏展 7月7日-7月11日 上海世博中国馆

电影 7月1日 变形金刚3

放映日期据说为了《建党伟业》而让期

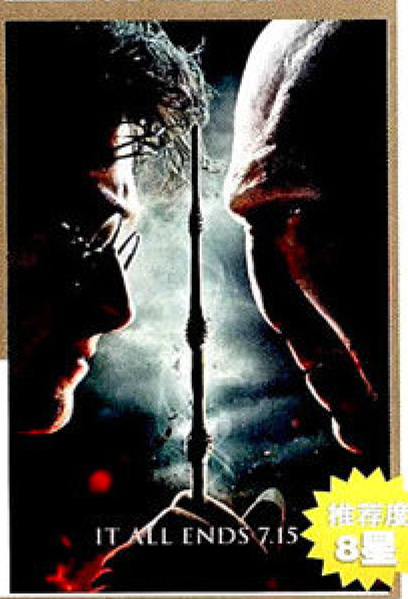
剧情：“汽车人”与“霸天虎”被卷入了美苏之间危险的“太空竞赛”中这一集中将会有新的变形金刚登场，包括大反派“震荡波”，他在汽车人与霸天虎来到地球鏖战时接管了塞伯坦星球。

S 谁把女主角换了？把他名字写裤衩上，放P嘣死他！

电影 7月15日 哈利·波特与死亡圣器（下）

看点：波特终于结束了，爱或者不爱，都去告别下吧。

剧情：在与伏地魔的大战中，将有五十个以上的正反派角色死亡，所有的问题和所有的谜团都将解开。



推荐度8星

SUNDAY | MONDAY | TUESDAY



10 7月刊 回归经典 月刊重回人间

11

12

17

18



7月7日 仙剑奇侠传5

空 仙五不出，谁与争锋。

X 我说我没玩过仙剑会被鄙视嘛？真的很好奇是个什么游戏。

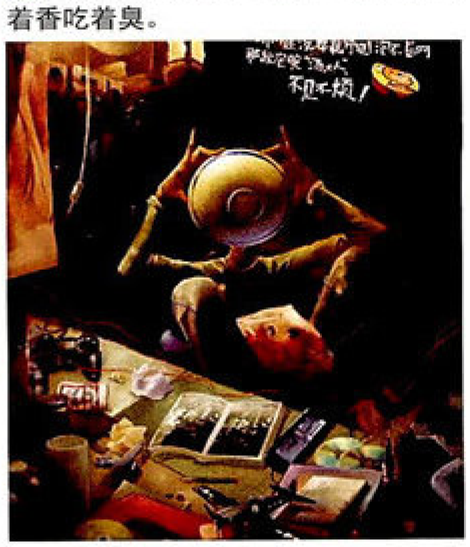
推荐度8星

美食 方便面宅男必备

S 天将降大任于方便面也，必先烧开热水，拆开纸包，撒上调料，吊起胃口，嗅觉不知所知，口水不能自已，一口咬下：“靠，什么玩意？”

猫 作为虚假广告的代名词，也没人管管。

狼 臭豆腐闻着臭吃着香，方便面闻着香吃着臭。



症状 电脑综合症

1、强迫症：每30秒刷新一下微博、每2秒点击鼠标右键来Dota、每10秒刷新电脑桌面。

2、打字症：写字能力逐渐退化，提笔忘字那是常态。

3、口语症：在QQ上口若悬河，真见了面屁也放不出一个，不如我们用手机聊QQ吧。

4、依赖症：对任何资料都依赖某搜索，写文章是这样、查单词是这样、想成语是这样。

电影 7月29日 蓝精灵

推荐度7星

看点：这就是爱，一个80后的爱。

剧情：可爱的蓝精灵们因为被格格巫追杀而逃出村庄，笨笨误将大家带进了禁地石窟，由于当时是蓝月，所以大伙都被传送到了进入了现实的世界——当今世界的纽约中央公园。

WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY
		1	2
			9
	14	15	16
		22	23



零文选

江苏考题《拒绝平庸》

为什么我要拒绝平庸？
因为我过的是绿色生活！
为什么我过的是绿色生活？
因为这是姐品味的时尚！
为什么我要品味时尚？
因为姐是一个有好奇心的孩子！
为什么我有好奇心？
因为姐曾经怀想过天空！
为什么我要怀想天空？
因为姐曾经高考过！

零文选 安徽考题《时间在流逝》

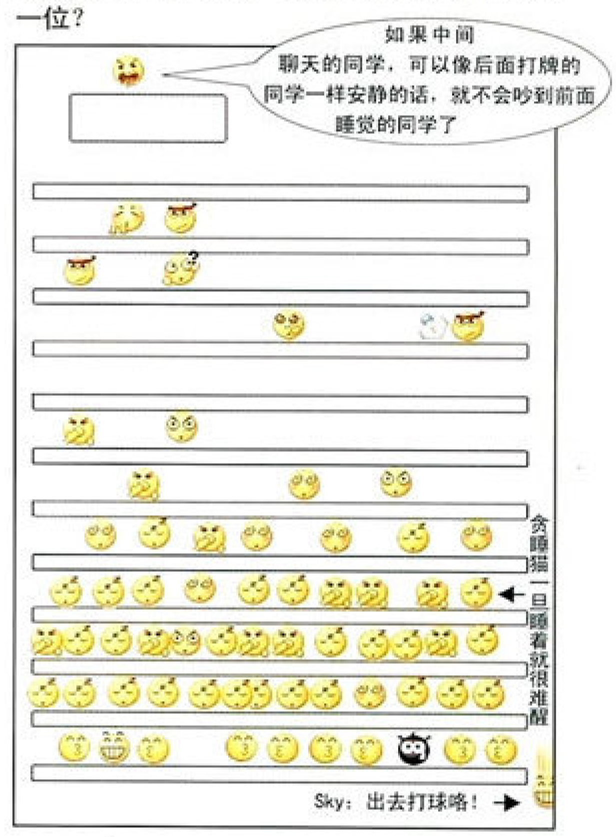
答题开始，2h30' 2h29' 2h28' 2h27' 2h26' ……3' 2' 1' 流逝完了，交卷

等我们老了以后：

1、今天是肥龙的葬礼，sky的在下周一。
2、最近喜欢听周小伦的歌，其中有一首还是他爷爷周杰伦的曲。
3、儿子送了一部iPhone50，可我觉得还是没四代好看。
4、跟阿汤爷逛街，看到网络游戏广告，他说他很怀恋四五十年前的魔兽。
5、电脑屏幕上，好多好友的头像都不会再亮了。

见闻 大学上课表情图

最近有网友制作了一张《大学上课表情图》，将立志、睡觉和说话等各种表情对应到教室的不同位置，不知道你会在其中的哪一位？



小编热推：小编负责 绝对好玩

戴斯班克（攻略 2月上）

小编评语：充满特点的暗黑式游戏，有着让人喜欢的理由，资料片的表现也十分出色。

战锤 40K 战争黎明2 惩罚（极速体验 攻略4月上）

小编评语：超MAN、超热血的即时战略，虽然比不上前一个资料片，不过依然值得一玩。要是“水雷”有着“暴雪”的财力和时间制作这个系列的三部曲的话，真是让人浮想联翩。



幕府将军2：全面战争

小编评语：战争气势变幻莫测，战国时代的烽火由你来引导。



孤岛危机2（攻略 3月下）

小编评语：烧显卡、挑战神经、未来战斗尽在这里。

刺客信条（攻略 4月下）

小编评语：刺客变成了刺客S，单纯的动作游戏变成了养成类，有点创意可惜有些地方还欠火候。

地雷排行：小编踩雷 有事烧纸

地下城 （极速体验 3月上2）

小编评语：冲着《地下城守护者》的名声而来，结果完全不是这么回事。一干手下都傻兮兮地原地凹造型，BOSS反而成了跑堂的。哦不！你的技能分支没选战斗？你完蛋了，砍掉重练吧。



城堡沦陷（极速体验 3月下）

小编评语：哦，这款flash游戏的beta还是蛮有趣的嘛。什么！这就是完整的游戏了？还是PC游戏的那种？！

龙腾世纪2（极速 攻略 4月下）

小编评语：相比《龙腾世纪1》，他差的太多，最后只能靠搞基来弥补。

暗影捕获 （极速体验 5月下）

小编评语：我眼睛瞎啦！集FPS各大雷点的神作，如何制作一个失败的FPS的活教材。

洛杉矶之战

小编评语：对于电影改编游戏抱有期望还真是我的错……

8月 AUGUST

8月立志微博

盖茨39岁成世界首富，陈天桥31岁成中国首富，孙中山28岁创办兴中会，王然23岁当局长，孙权19岁据江东，丁俊晖15岁拿世界冠军，邓波儿7岁拿奥斯卡，康熙6岁就登基了，贝多芬4岁开始作曲，葫芦娃刚出生就打妖怪。老童鞋们，你说我们急不急。

小编记忆中的毕业赠言



S 你毕业之后千万不要唱歌啊！我不是怕你招来狼，我是怕你把狼唱绝种喽，别人唱歌要钱，你唱歌要命啊。

猫 有机会你要是看见外国人时候，千万不要和他们说话啊，为了你自己，也为了国家。

汤 在此向全体恨过我的人和暗算过我的人说声对不起，如果对方有诚意的话，我愿意和你合作！在此向全体喜欢过我的人和暗恋过我的人说声感谢你，如果对方有耐心的话，我愿意继续和你合作。

狼 等你毕业离开上大学之后我真的挺担心，不是担心你，我担心的是，下一个倒霉的老师会是谁？

游戏 8月1日 马克思佩恩3（第三人称射击）

《马克思佩恩3》将展开一段故事的最新篇章。前作中主角目睹自己的妻女在家中被谋杀后，在纽约的黑夜通过自己的手段来为妻女复仇。为了麻痹自己，马克思佩恩同时沾染上了毒瘾，身体情况每况愈下。

S 子弹时间我们已经看腻了，有没有新鲜花样？

猫 虽然我不是同性恋，但也无法接受佩恩从一个帅哥演变成一个秃顶、啤酒肚的老头。

游戏 8月2日 指环王：北方战争

推荐度6星

这部游戏对于那些喜欢并且熟悉指环王故事的玩家应该非常亲切。制作方Snowblind表示：“在这部合作闯关RPG游戏中，可以允许3个玩家来参与指环王战争。假如玩家对电影和小说特别熟悉的话会发现游戏忠实于原著。玩家有机会操纵角色去拜访那些曾经熟悉的土地。”



SUNDAY	MONDAY	TUESDAY
	1	2





见闻 神奇的背包心理学



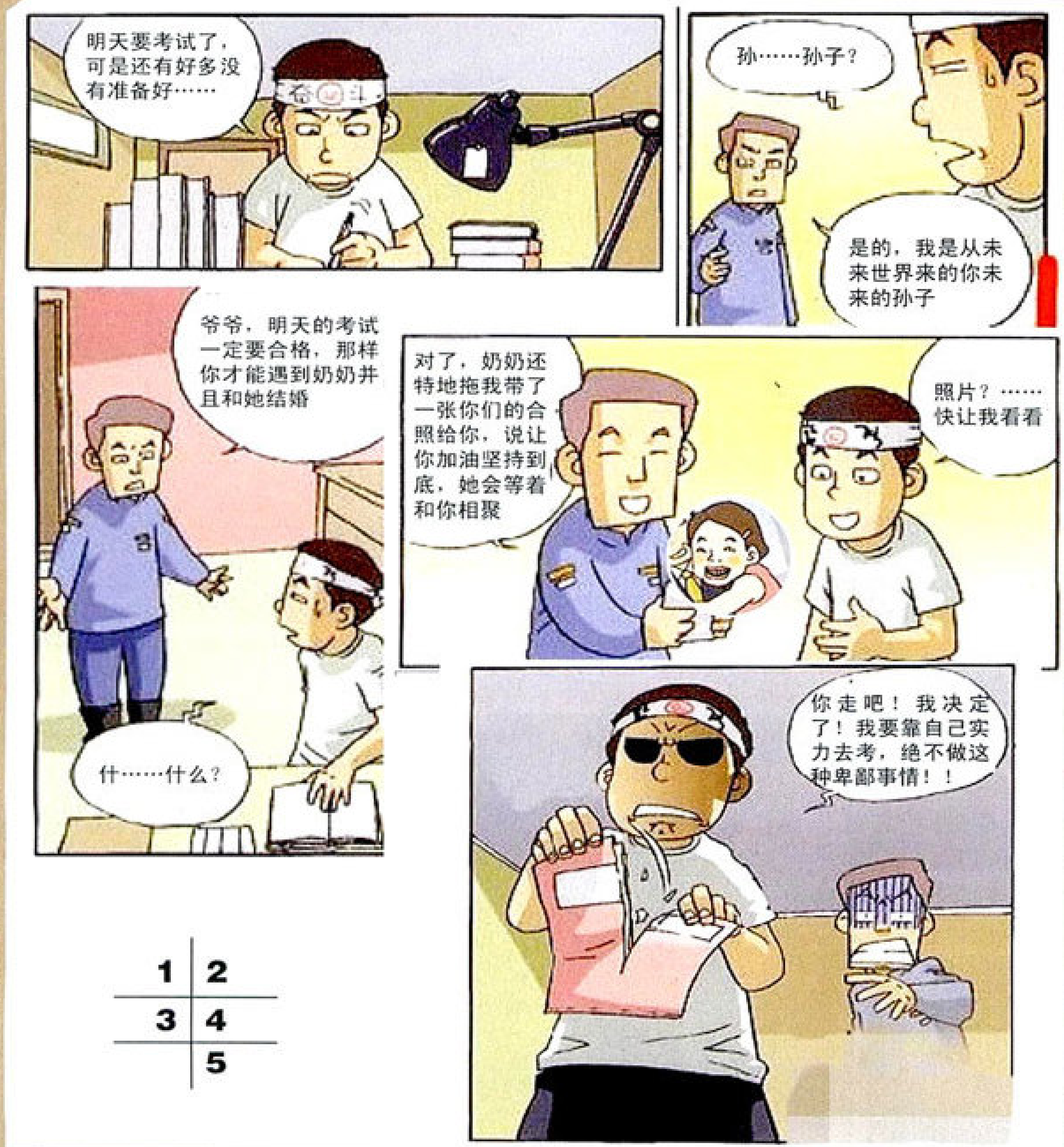
见闻 私奔体

私奔体主要是由鼎晖创业投资合伙人王功权在微博上发表的一篇私奔博文而流行起来的。

不想上这个学，各位亲友，各位同事，各位博友，我放弃一切，和假日私奔了。感谢大家多年的关怀和帮助，祝大家幸福！没法面对大家的期盼和信任，也没法和大家解释，也不好意思，故不告而别。叩请宽恕！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

WEDNESDAY THURSDAY FRIDAY SATURDAY



见闻 死蚊子，我们认真你就输了

盛夏，特别是夏天，潮湿闷热是蚊子生存繁衍的天堂，屋子里有三五七八个蚊子几乎可以视而不见，说一百个可能夸张了，但二三十个是司空见惯。有着常年作战经验的小编们都有着各自对付蚊子的方法，听完以后sky才知道蚊子相比较小编来说更加的心狠手辣。

S 活捉一只蚊子，然后将其解剖，再拧一只腿，掰半个头，总之越惨越好，然后放在醒目位置，让其他蚊子看看，惹我就是这下场，从心理上给予蚊子极大的震撼，让它避之而不及。

汤 在房间门口挂一个大牌子，上面写：收费站，下面再来一行小字：向中国移动学习，双向收费，进出都得掏钱。想这蚊子连饭都吃不上，恐怕没有什么多余的钱来买路，自然就会去免费的房间了。

猫 蚊子为什么咬你？它不是恨你，也不是撒娇，它想喝血。这就好办了，我们去市场上多买一些鸡血放在房间的醒目位置，最好再写个牌子：此处有血喝，引诱蚊子去喝，活活撑死。

X 去医院卖血，把血卖干净，饿死蚊子。同时还可以获得不少钱，等夏天过去再拿这钱去输血就好了。



狼 在夏天到来之前，保持2个月不洗澡，让皮肤表层形成一层厚厚的天然保护膜，针扎不透。这样，当蚊子来袭的时候，就会撞断嘴巴而死。

羊 在房间里面贴上“八荣八耻”，贴在蚊子一进来就能看见的地方，让它仔细阅读，继而深深自责，最后羞愧而死。

见闻 各主机耗电量

PC	200W以上
PS3（薄版）	108W
Xbox360	92W
wii	20W
3DS	6W
PSP	4W

游戏 8月10日 海岛大亨4（模拟经营）

- 全新战役模式，含20个任务及10张新地图
- 20座新建筑，包括证券交易所、大型购物中心、水上公园以及El Presidente的陵墓
- 6种新灾难：火山爆发、干旱和龙卷风等等

个性游戏区：不个性 不游戏

宝石迷阵 极速体验 2月上

小编评语：很有想法的小游戏，我曾经提议给我朋友玩，一开始他一脸不削，过了4小时后，我QQ上已经找不到他，第二天他说他玩了一个通宵。



魔能 极速体验 3月上 攻略3月下

小编评语：相当有魔法对抗和魔术师感觉的游戏，能够体现你无尽创意的魔法组合，没有理由不去玩。

Elona（极速体验 攻略 5月下）

小编评语：这是一个很有“内涵”的游戏，至于什么是内涵，嗯，我想每个人都知道自己心里有一些小小的邪恶因子。P羊我就不多说了。

骑马与砍杀：火与剑

小编评语：进入火器时代后期的谢幕式，虽然少了砍杀的乐趣，但老式火枪的战斗别有趣味，还有那气死人不偿命的波兰国王。

模拟人生 中世纪（极速体验 攻略 5月上）

小编评语：小P羊评价达到8.4分的游戏！P羊评这么高的分我绝对是第一次见到，与以往不一样的模拟人生还犹豫什么！





你真正了解魔兽世界吗？

——艾泽拉斯副本背景全介绍 60级篇

副本是《魔兽世界》里一个经典的存在，很多人白天在公司上班，晚上在《魔兽世界》上班，都不过是为了副本里的一两件装备罢了。但是，当玩家们经历了从开荒的辛酸到FARM的无聊之后，有没有真正的去了解过这些副本的背景故事，其实他们身后的故事比起BOSS同样激动人心。接下来就跟着太狼的脚步，了解下那些副本不为人知的故事吧。

怒焰裂谷



这是一个所有副本中最低级的副本，位于部落主城奥格瑞玛的暗影谷，很多联盟玩家应该都没有经历过这个副本，而他所出的双手剑是10级时最适合战士练级的武器，但由于一些局限性，这个副本刷的人并不多。所以他的故事也很少被人知道。

怒炎裂谷由一系列火山洞穴组成，位于兽人的新首都奥格瑞玛之下。最近有消息称，一个忠于影子议会的邪教正藏身在裂谷深处。这个名为火刃的邪教直接威胁到了杜隆塔尔的安全，许多人认为兽人酋长萨尔已经发觉了火刃的存在，但他并没有直接摧毁他们，希望借此挖出影子议会。总之，怒炎裂谷里散发出了黑暗力量足以毁灭兽人。这个影子议会又名暗影议会。一群完全由部落术士力量组成的秘密组织。在部落兽人内战时期，古尔丹成立的影子议会，作用是暗地里控制当时的兽人部落。他们已达成古尔丹的目的。



死亡矿井



死亡矿井，一个离暴风城并不远的副本，第一组套装——迪菲亚兄弟会装备的出处，很多盗贼、小德都会刷的副本，然而在这样一个快餐的年代，你们还记得这样一个副本吗？现在暴雪重置了这个副本，成为了85级玩家的噩梦，不是因为他的难度，而是因为他太TMD长了。

这里曾经是人类最主要的产金地，希望矿井在部落第一次大战期间席卷暴风城的时候被废弃。现在迪菲亚兄弟会的人占据了那里并将这个黑暗的通道转变成他们的避难所。据说那些盗贼已经劝说了聪明的地精帮助他们在矿井的深处建造一些可怕的东西——但是没有人知道这是真的还是假的。有传言说，死亡矿井的入口在安宁的月溪镇中。

暴风监狱

和怒焰裂谷一样，这是一个位于主城之中的副本，联盟的暴风城守卫是对于这个等级部落玩家逆天般的存在，所以只有联盟才拥有传说中的迪菲亚套装。这是一个惩罚罪犯的地方，一个充满肮脏、谋杀、欺骗等一切你能想像到的阴暗面的地方，玩



家必须要在这里主持正义。

监狱是位于暴风城运河区戒备森严的牢房。那里由典狱官塞尔沃特看守着，监狱是那些小偷，政治犯，谋杀者和许多最危险的罪犯的家园。最近，异常暴动导致了监狱的混乱——所有的守卫都被赶了出来，里面的罪犯可以自由的活动。典狱官塞尔沃特试图控制局面并召集勇敢的冒险者进入监狱杀死暴动的主脑——那个狡猾的巴吉尔·特雷德。

可怕的塔格尔是加塞尔佐格手下的一个高级杀手。他杀人的手法十分残忍，即使以兽人的标准来看也是残暴无比。那些为了保卫国家而奋勇作战的战士们落在他手里都会被他折磨致死。这个恶棍现在被关在暴风城的监狱里，被判处了牒刑。不过，这件事情好像出了点小差错，一个官僚习气十足的贵族推迟了处死他的日期。我敢打赌这里面一定有鬼。根据罗戈收集到的情报显示，卡姆·深怒正是袭击萨多尔大桥的元凶。由于他所布下的邪恶计划，长须才失去了他的亲人。这个刽子手由于某些政治原因被扣押在了暴风城的监狱里。

贵族议会好象嫌他们对暮色森林的漠不关心还不够过分，现在他们居然无视夜色镇议会的存在，决定把迪克斯特·瓦德囚禁在暴风城，而不是按照埃伯洛克公爵大人的判决将这个恶棍斩首！迪克斯特·瓦德是在把墓地里的尸体卖给摩本特·费尔时被抓住的，这理应是死罪。可是暴风城却认为他们才拥有对他的处决权。

哀嚎洞穴

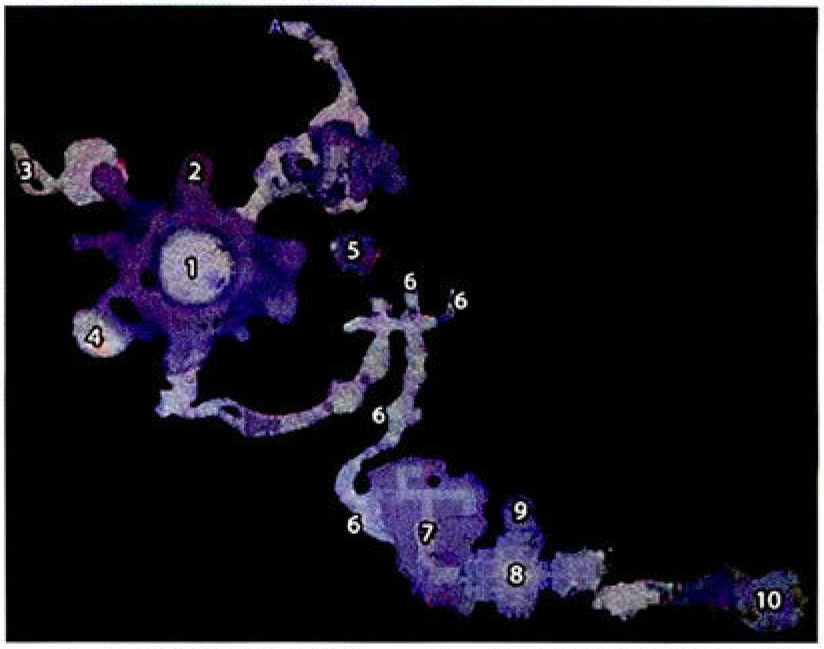




很多玩家的噩梦，这个副本大的居然需要花费2个小时以上的时间，但是由于这个副本中的任务所赠送的是新月法杖（30级前最好的蓝色法杖），很多玩家义无反顾的冲入了其中，不知道大家还记不记得一开始的那个大乌龟，这真的是一个充满回忆的地方。

一个名叫纳拉雷克斯的暗夜精灵德鲁伊在贫瘠之地中的地下发现了一个错综复杂的洞穴网。这个被称作"哀嚎洞穴"的地方有很多的蒸汽缝隙，所以当蒸气喷射的时候发出的声音就犹如哀嚎一般，其因此而得名。纳拉雷克斯可以利用洞穴中的温泉来恢复贫瘠之地的生态，让这里重新获得生机——但是这样做需要吸收传说中的翡翠梦境的能量。一旦和翡翠梦境相连接，德鲁伊的视线中就变成了一场噩梦。不久之后，哀嚎洞穴开始变化——洞中的水开始腐化——曾经温顺的生物开始变成狂暴、致命的捕食者。据说纳拉雷克斯自己还居住在这个迷宫的最深处，他被翡翠梦境的边缘所困扰着。即使他以前的随从也被他们的主人所经历的噩梦所腐化——他们都变成了邪恶的尖牙德鲁伊。

黑暗深渊



这个副本很少有人会去，地处灰谷的最西端，没有好的装备，灰谷也不是一个练级圣地，而且对于我这种路痴来说，简直就是迷路的好去处。

位于灰谷佐拉姆海岸的黑暗深渊曾经是为供奉暗夜精灵月神艾露恩建造的。然而，在大爆炸中，神庙受到极大的冲击然后沉入了海中。它一直保持着原样——直到，其蕴含的古老的力量吸引来了纳迦和萨特。黑暗深渊的附近是曾经的某个上古之神的遗骸，就是主宰之剑那，该上古之神和克苏恩，提瑞斯法的某个墙后的上古之神，以及诺森德的上古之神，率领一群元素领主，包括炎魔拉格纳罗斯，猎潮者耐普图隆，石母瑟拉德死，以及风领主共同统治艾泽拉斯，直到泰坦降临，其中一个泰坦用主宰之剑杀死了某个上古之神，并把尸体留在黑海岸。

剃刀沼泽



一群猪们的副本，实在不知道暴雪副本的设计者们怎么会有这样的恶趣味，从小怪到boss全是一些奇形怪状的猪人，当知道这个副本是阿迦玛甘形成的之后倒不觉得奇怪，因为这个半神自己也是一只猪。

在一万年前的古代战争中，万能的半神阿迦玛甘和燃烧军团进行了激战。虽然这头巨大的猪在战斗中倒下了，但是他的努力最终拯救了艾泽拉斯大陆免遭涂炭。虽然已经过去了很久，但是在它血液流淌的地方巨大的荆棘藤蔓生长出来。那些被认为是半神后代的野猪人占领了这些地区并将其奉为圣地。这些荆棘地的中心被称为剃刀岭。而巨大的剃刀沼泽则被一个老丑婆卡尔加·刺肋所占据。在她的统治下，信奉萨满教的野猪人和别的部族以部落为敌。有些人甚至猜测卡尔加还在和亡灵天灾来往——她想要联合亡灵天灾来达到一些不可告人的险恶目的。

剃刀高地



一个没什么可以说的副本，背景故事也像是后妈生的一样。

在那错综复杂的荆棘迷宫中居住着大群忠诚的野猪人军队以及他们的高等牧师——亡首部族。然而最近，一股阴影力量笼罩了这个原始的洞穴。

亡灵天灾的人在巫妖寒冰之王亚门纳尔的带领下控制了野猪部族并将荆棘迷宫变成了亡灵力量的堡垒。现在野猪人正奋力战斗来重新夺回他们的城市，并阻止亚门纳尔继续控制贫瘠之地。

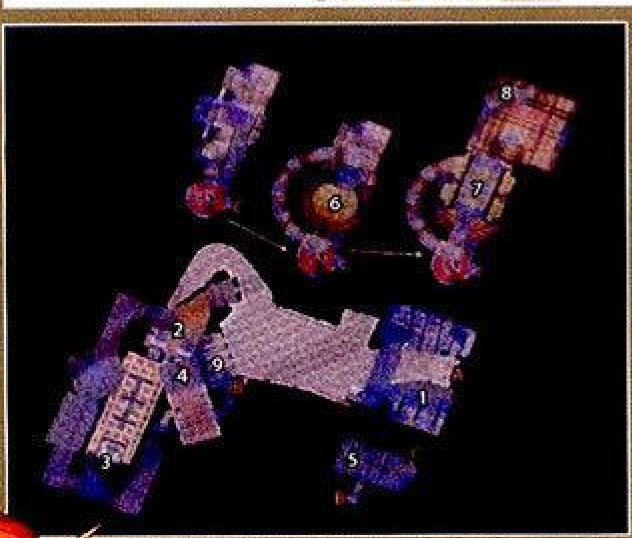
诺莫瑞根



侏儒们的主城，象征着这个土地上最高的科技，其中的敌人很多都是机械，不过真的有人会去这个又臭又长还很奇怪的副本吗？

位于丹莫洛的科技奇迹城市诺莫瑞根世代以来都是侏儒的主城。最近，一群邪恶的变异食鄂怪侵入了包括侏儒主城在内的多处丹莫洛地区。为了做出殊死一搏来干掉入侵的食腭怪，大工匠梅卡托克命令打开城市中的紧急辐射水箱。侏儒在等待那些食腭怪死亡或者逃跑的同时也在寻找躲避辐射的方法。不幸的是，虽然食腭怪在经过辐射之后感染了毒性——但是它们的攻击没有停止，也没有丝毫的减弱。那些没有被辐射杀死的侏儒被迫逃离，他们在附近的矮人城市铁炉堡找到了安身之处。大工匠梅卡托克组建了一个智囊团来商议重新夺回他们挚爱的城市的计划。传说大工匠梅卡托克曾经最信任的顾问，麦克尼尔·瑟玛普拉格被判了他的人民并纵容了这次入侵的发生。现在，他的心智错乱了，麦克尼尔·瑟玛普拉格还留在诺莫瑞根中——他在继续筹划着自己黑暗的计划并成为这座城市新的科技领主。

影牙城堡



阿鲁高法袍和流星碎片，法师和盗贼的象征。想当年，大狼第一次玩魔兽世界的时候，练得就是盗贼，因为去了将近10次都没有拿到流星碎片，导致直接放弃了这个游戏一小段时间（最后还是没抵挡住朋友的召唤），足以见到这个副本对于新人玩家的重要性。

在第三次大战中，奇灵托的法师和亡灵天灾进行了殊死的战斗。当达拉然的法师最终在战斗中战死之后，他们的意志转移到了复苏的亡灵天灾身上，然后重生了。由于对于缓慢的进展感到失望（并且对他的手下的建议不予理会）大法师阿鲁高选择召唤异次元空间的生物来壮大达拉然日渐消失的力量。阿鲁高的召唤将贪婪的狼人带到了艾泽拉斯大陆。这些狂暴的狼型生物不仅屠杀了亡灵天灾的人，而且迅速将目标转向那些法师。那些狼人开始围攻席瓦莱恩男爵的城堡。这座位于焚木村的城堡不久之后变成了黑暗势力的聚集地并从此荒废。因为对于自己罪过的愧疚，阿鲁高将那些狼人当作自己的孩子并隐居在“影牙城堡”中。据说他还住在那里，被他巨大的宠物芬鲁斯所保护着，另外，在城堡中还徘徊着瓦莱恩男爵的那些复仇的幽灵。



血色修道院



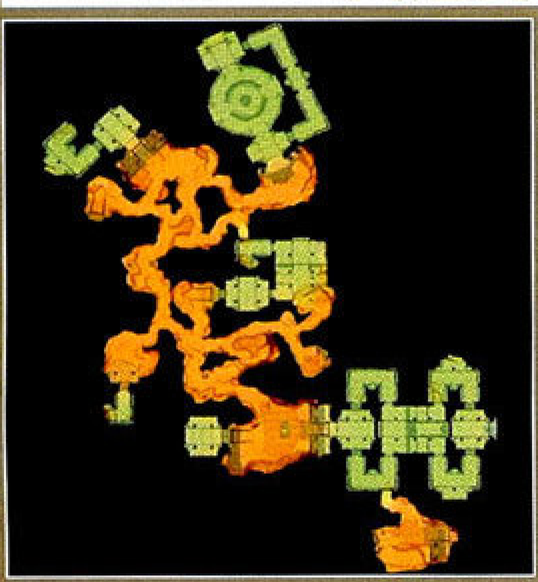
“莫格莱尼倒下了?你们要为此付出代价！”，“复活吧，我的勇士！”，“为你而战，我的女士~~”——血色修道院“狗男女”

这段经典对白相信WOWER们都记忆犹新，曾经多少次，我们只是在杀死了雷诺之后，等待怀特迈恩来把他复活，然后再毫不留情地把他们一起杀死，能够死在一起，这也许也是这对恋人最后的幸福了吧。在血色修道院沦为玩家们带小号和刷钱的地点之后，这个过程更是变成了一场屠杀，又有多少人会感觉到，在这对所谓的“狗男女”的背后，有着一个感人的故事呢。

血色修道院曾经是洛丹伦王国牧师的荣耀之地——那里是学习圣光知识和膜拜的中心。随着在第三次大战中亡灵天灾的崛起，宁静的修道院成为了疯狂的血色十字军的要塞。十字军对于所有非人类都有着偏激的态度，无论他们是自己的盟友还是对手。他们相信所有任何外来者都带着亡灵的瘟疫——他们必须被摧毁。有报告说所有进入修道院的冒险者都要面对血色十字军指挥官莫格莱尼——他控制了一群狂热的十字军战士。然而，修道院的真正主人是大检察官怀特迈恩——一个疯狂的牧师，她具有复活死去的战士来为其效劳的能力。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

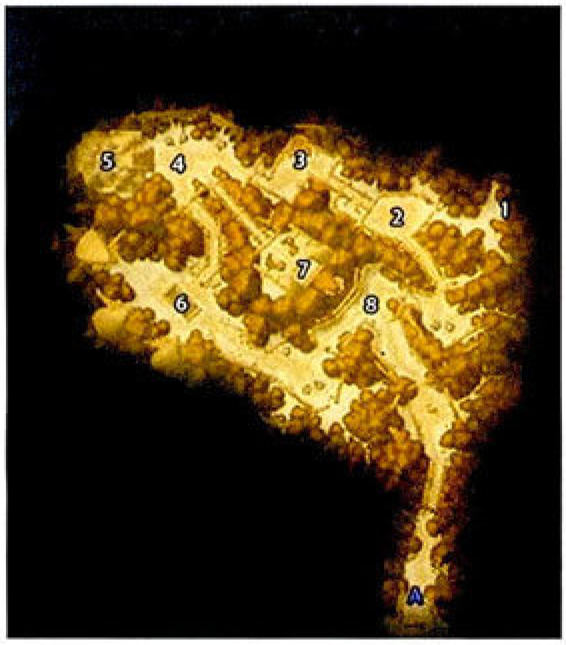
奥达曼



太狼进去过N次，依然迷路，但是由于学的专业技能是附魔，这里有225之后的技能书，所以自己的盗贼不得不前行进去，花了将近一个多小时还是在迷路中没有找到传说中的任务道具。

奥达曼是古代泰坦创世之时所留下的深埋于地下的城市。矮人探险队最近发觉到了这块被遗忘的城市，将泰坦一款失败的创造物：食腭怪唤醒了。传说说泰坦是从石头中创造了食腭怪。当事实证明这次试验很失败的时候，泰坦把食腭怪锁了起来并进行了第二次的尝试——最终创造了矮人这个种族。矮人创造的秘密被记录在精密的白金圆盘中——那是位于古代城市最底部的大型泰坦遗迹。最近，黑铁矮人在奥达曼进行了一系列的侵入活动，希望为他们的火焰之主拉格纳罗斯获得圆盘。然而，在这个地下城市中，有一些巨大的石头守卫会攻击任何入侵者。而白金圆盘是由一名巨大的石头守卫阿扎达斯保护。有传言说矮人的一些石头皮肤的祖先，土灵还居住在城市的隐蔽之处。

祖尔法拉克



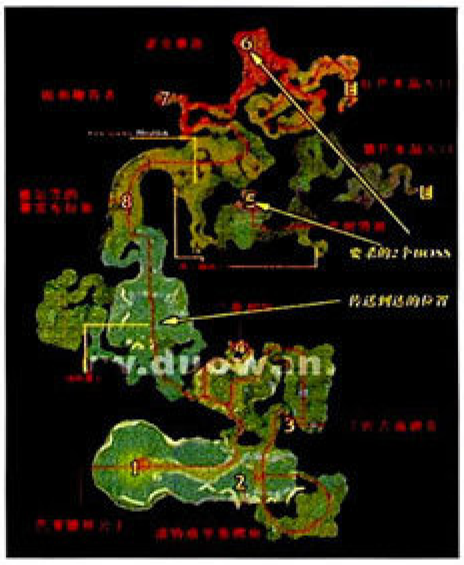
一群巨魔的地盘，第一把副本紫色武器的掉落处（两把蓝色单手剑合成一把紫色双手剑），光是这点就让所有玩家趋之若鹜。而对于他的记忆，还有传说中的百人大战，一不小心就会团灭的地方。

日光暴晒下的这座城市是沙怒巨魔的家园，他们一向以来都以其无情和黑暗魔法而闻名。巨魔传说中有一把强大的名叫鞭笞者苏萨斯的武器能够让最弱小的人可以击败最强大的敌人。很久以前，这把武器被分成了两半。然而，有传言说这两半可以在祖尔法拉克任何地方找到。据说还有一批加基森派来的雇佣兵进入了城市并被困住。他们的命运还不得而知。但是也许最让人感到不安的是一头远古生物正沉睡在城市中心的一个神圣的水池中——它是一个半神，它会摧毁任何胆敢唤醒它的人。

巨魔的历史可以追溯到几千年前的上古战争之前，那时候统治巨魔的古拉巴什王朝就已经形成了高度的文明和庞大的帝图，但几次与虫类文化交手后，几场大灾变使巨魔的祖先古拉巴什帝国崩溃了，巨魔被迫分成许多个分支流散四方，分为了丛林巨魔，冰雪巨魔，枯木巨魔以及沙地巨魔等等。

沙地巨魔长年生活在塔纳利斯，他们的外观已经被无情的沙漠改造而成了今天的模样，皮肤赤黄枯躁干裂，外观上与其他巨魔外观已经不相似了。

玛拉顿



WOW里最经典的公主就住在这个FB中，没想到还有人肯娶这个公主，勇气真的很大。45级时的终极副本，所有人的目标都是那个硕大的玛拉顿公主，这是属于最老的一批Wower们的回忆。

玛拉顿被狂暴的玛拉顿半人马所保护，那是凄凉之地最神圣的地方。玛拉顿是扎尔塔的伟大神庙，扎尔塔是半神塞纳留斯不朽的儿子之一。传说说扎尔塔和瑟莱德丝大地元素公主的私生子成为了半人马种族。据说半人马这个野蛮的种族在其出生了之后就攻击他们的父亲并将其杀死。有些人则相信瑟莱德丝在悲伤中将扎尔塔的灵魂困了起来，并将其藏在洞中——利用它的能量来达到一些不可告人的目的。在玛拉顿错综复杂的地下通道中到处都是邪恶的半人马可汗灵魂和瑟莱德丝的元素爪牙。

沉没的神庙



又是一个让无数玩家想念的副本，上下两层的设计使得这个FB无比的冗长，但是到了今天，这个副本已经被修改的十分简单。不知道还有多少人记得那些个通宵达旦只为龙之召唤的日子。

在一千年之前，强大的古拉巴什王国被一次大型内部战争所毁灭。一部份被称为阿塔莱的巨魔牧师试图将古代血神哈卡灵魂掠夺者带回这个世界。虽然这些牧师被击败并最终被流放，这个伟大的王国变得四分五裂。流放的牧师逃到了北面，来到了悲伤沼泽。他们为哈卡建立了一座伟大的神庙——在那里他们期望能够把哈卡重新带回世间。伟大的守护神龙伊瑟拉了解了阿塔莱的计划并将神庙摧毁沉入沼泽之中。在今天，神庙沉没的遗迹被绿龙所守卫并阻止任何人进入或者出去。然而，有些阿塔莱巨魔从伊瑟拉的怒火中幸存下来并再次将自己奉献与复活哈卡的事业中。

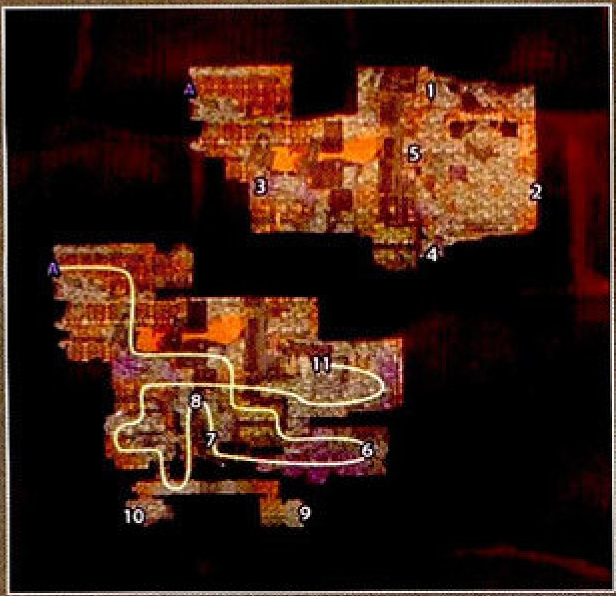
黑石深渊



迄今为止魔兽世界中需要花费时间最长的5人副本，整个副本一共14个BOSS，分为前门和后门，一次全部打完基本需要花费3个小时以上，这还不计算你各种灭团各种上厕所的时间。让太狼印象最深的是7贤的boss设计，很不错，即考验DPS又考验队伍的配合。

黑石深渊是黑铁矮人在黑石山中建立的城市，位于燃烧平原-灼热峡谷之间的黑石山地区。联盟和部落在灼热平原的瑟银哨塔都有飞行点，部落也常从卡加斯赶往黑石山。这座火山迷宫曾经是黑铁矮人的首都，现在则被火焰之王拉格纳罗斯占据。拉格纳罗斯发现了使用岩石制造生命的秘密，正打算制造出一队不可抵挡的傀儡以征服整座黑石山。为了打败奈法利安和他的龙族部队，拉格纳罗斯会不惜一切代价。

黑石塔



60年代被称为三大副本之一，60后很多团队副本的门任务都是这里完成的。位置是黑石山，被黑龙一族的王子奈法利安所控制，分为上下两层，进入上层需要有下层做任务得到的钥匙晋升印记来完成。（黑上是10人本，黑下是5人本）

黑石山中那固若金汤的要塞便是矮人建筑师弗兰克罗恩・铸铁精心设计的杰作。作为黑铁的象征，数百年来邪恶的矮人一直占据着这座要塞。但是，死亡之翼的长子——奈法利安却另有盘算。他率领龙族的仆从，夺得了黑石塔上层的控制权，并向黑石塔下层的矮人发动了攻击。奈法利安深知火焰之王拉格纳罗斯才是矮人的背后主谋，他发誓要击败劲敌，成为黑石山真正的主人。

黑石塔分为上层和下层，下层有兽人巨魔两大种族里的几个没有归顺部落的氏族，上层则有黑龙死亡之翼的儿子奈法利安控制的龙人，以及已经归顺黑龙的兽人。在上层更往上，另外一个空间，是黑龙的研究培养的生化所——黑翼之巢，严格说是炎魔统治了黑铁矮人，而黑龙又看上了这块黑石山底盘，意图从上往下，黑石塔上，黑石塔下，黑石深渊，彻底霸占这个地方。目前，已经霸占了上层，正在攻打下层，并已经占领下层了一小部分。

厄运之槌



一个很大的副本群，所有职业60级的职业任务的书都出在这里，盗贼和小德潜行的毕业课，同样，这也是一个普通人很少会去的副本。

埃雷萨拉斯古城是在一万二千年前由当时的一批暗夜精灵法师秘密地建造的，它被用于保护艾莎拉皇后最宝贵的奥法秘密。虽然受到了世界大震动的影响，这座伟大的城市基本屹立在那里，现在其被称为厄运之槌。这座遗迹城市分为三个部分，分别被不同的生物所占据——包括幽灵般的高等精灵，邪恶的萨特和鲁莽的食人魔。只有最勇敢的冒险队伍才敢进入这个破碎的城市并面对远古大厅中邪恶力量。

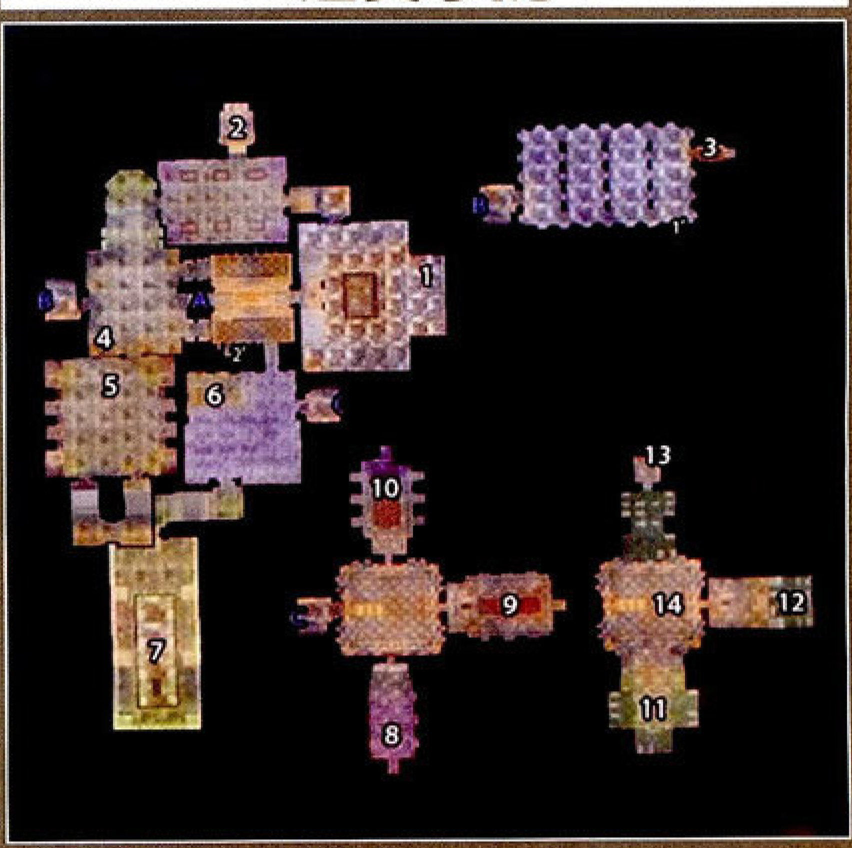
让我们回溯到大灾变之前的岁月，菲拉斯在那时是巨大山谷的一部分，这个山谷横跨整个南卡利姆多和中卡利姆多，最后延伸到遥远东部的一个湖泊，即现在的闪光平原。艾萨拉女王的侍从，上层精灵们居住于此，都城是埃雷萨拉斯。精灵们在城内过着平静的生活。他们之中，有一群被称为辛德拉的强大奥术师。

大灾变爆发，上层精灵发现他们和永恒之井之间的联系中断了。失去力量的他们变得昏昏欲睡，似乎难逃败落的命运。伟大的精灵王子托塞德林决定寻找新的力量来源，唯一可行的方式是从他们的敌人恶魔身上偷取能量。

为了这个目标，王子建造了许多用于控制魔法力量的高塔，这些高塔组成的网产生了一个力场，能永久困住强大的恶魔，精灵们就能吸取这个恶魔的力量，满足自己对魔法的渴求。精灵们召唤了恶魔伊莫塔尔，将他困在力场之中。伊莫塔尔无法逃脱，精灵们开始贪婪地吸取他的能量。

然而，托塞德林没有预见到一个问题-恶魔的能量并非无限。数千年过去了，这个魔力之源渐渐干枯。对力量的强烈欲望将王子推入疯狂的境地，他想出了解决方案：杀死大多数的辛德拉，并命令剩下的辛德拉向高塔灌输能量，以便继续困住伊莫塔尔。

通灵学院

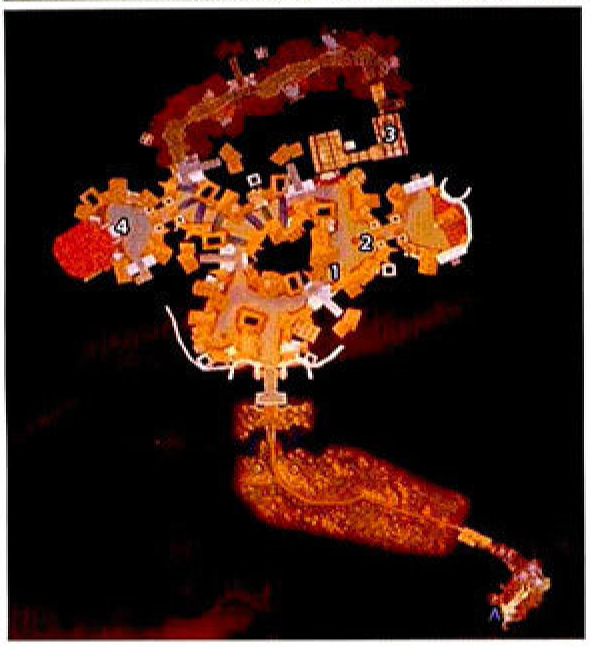


在60级时期时的三大副本之一，藏匿凯尔达隆城堡的废墟下的地窖群里。凯尔达隆被毁于第二次战争时期，它曾经属于高贵的巴罗夫家族。在巫师克尔苏加德招募诅咒神教教徒的时候，经常用永生来诱惑人们为巫妖王服务。巴罗夫家族受了克尔苏加德的迷惑，并将城堡及地下室献给了天灾军团。教徒们随后杀害了巴罗夫家族的成员，并将那些古老的地下室改造成了一座亡灵法术学院，取名通灵学院。虽然克尔苏加德已经不再住在这里，狂热的教徒和导师们却留了下来。目前，强大的巫妖霜语，黑暗院长加丁正领导着这座学院。



黑暗院长加丁，一个像木乃伊一样的凡人，教学生们如何以巫妖王之名复活死者。加丁以前是一名达拉然的法师，由于黑暗力量的缘故，他背叛了联盟并且现在以拥有不死的躯体为荣。他的毕业生会前往斯坦索姆-东瘟疫之地的天灾首都。

斯坦索姆



斯坦索姆曾经是洛丹伦北部一颗璀璨的明珠，然而曾经那样繁荣和平的斯坦索姆如今却变成恐怖的瘟疫之地。

黑暗之门20年，蛰伏在诺森德大陆的天灾军团开始大举入侵洛丹伦王国，并释放了致命的亡灵瘟疫。国王泰瑞纳斯的独子——阿尔萨斯王子担当起了对抗亡灵天灾的重任。但是随着战局的进展，亡灵的军队非但没有减少，反而有更多阵亡的人类士兵和感染瘟疫的平民成为了新的亡灵。面对势不可挡的邪恶力量和失败的挫折感，阿尔萨斯的恐惧和决心导致了疯狂的举动。

为了阻止北方重镇斯坦索姆城中的居民(他们已经感染了亡灵瘟疫)成为天灾军团的生力军，阿尔萨斯下令屠城，此举直接导致了白银之手骑士团被强令解散，阿尔萨斯与他的导师——光明使者乌瑟尔(圣骑士)决裂。繁荣的斯坦索姆在一夜之间变成了地狱，当地的领主瑞文戴尔男爵此时正在洛丹伦王城与泰瑞纳斯国王会晤，他接到斯坦索姆被屠城的消息已经是半个月之后的事情了……

随即，阿尔萨斯的部队追踪瘟疫的源头直到诺森德大陆，想要彻底消除瘟疫的威胁。然而，阿尔萨斯王子却成了巫妖王的猎物，为了获得拯救自己的国家与臣民的力量，他拔出了被诅咒的魔剑——霜之哀伤，却被它夺取了灵魂，从此成为巫妖王手下最强大的死亡骑士。彻底丧失心智的阿尔萨斯带领亡灵天灾回到了自己的王国，并刺杀了他的父亲——泰瑞纳斯国王。

为了使大法师克尔苏加德复活，阿尔萨斯听从这个天灾军团创造者的命令，将他的尸骨带到高等精灵王国奎尔萨拉斯的太阳之井去复活。在入侵奎尔萨拉斯的途中，阿尔萨斯再次经过已是一片废墟的斯坦索姆城，并在那里遇到了要为全城居民、为洛丹伦复仇的瑞文戴尔男爵。

熔火之心



这是《魔兽世界》的第一个真正意义上的副本，位于东部王国黑石山内的黑石深渊深处。这里是受黑石矮人召唤的元素领主炎魔拉格纳罗斯(Ragnaros)的巢穴。在熔火之心内玩家需要面对十名强大的BOSS。MC也是第一把橙色武器——逐风者之剑的出处。而40人的团队副本设置在之后也成为历史课本上的事情。

熔火之心的创立大致上是在三百年前三锤之战发生的。索瑞森大帝在作战失败被铜须矮人兵临黑石山脚下的时候，索瑞森大帝为了扭转劣势而打算召唤出恶魔来帮他对付敌人，不过好死不好召唤叫出来的不是普通恶魔等级的东西。(介绍黑石深渊的时候提到过)

被他召唤出来的是，当年被泰坦放逐回元素虚空的火之领主-拉格纳罗斯，作为最强大的元素领主之一，魔兽世界中第一个四十人副本的最终BOSS，炎魔拥有强大的力量。

在上古时期，为了捍卫自己所信仰的上古之神，拉格纳罗斯曾经与其他三名元素领主石母瑟拉塞恩，驭风者奥拉基尔和猎潮者耐普图隆率领大军对抗诸神，不过最后落败被囚禁在元素位面。

突破索瑞森大帝魔法控制的它将跟它同处于一个时空的火焰元素带了回来，在将黑石山与周遭环境转换成活火山地区的同时也顺便杀死索瑞森大帝。至于铜须矮人与蛮锤矮人的联军，任何有大脑的人突然看到那么大只的火元素从山里冲出来，拔腿就跑也是正常的。铜须矮人回家修铁炉堡，回到格瑞姆巴托发现它已经烂掉的蛮锤矮人则迁往鹰巢山。而黑铁矮人则变成拉格纳罗斯在这个世界的跑腿小弟。

黑翼之巢



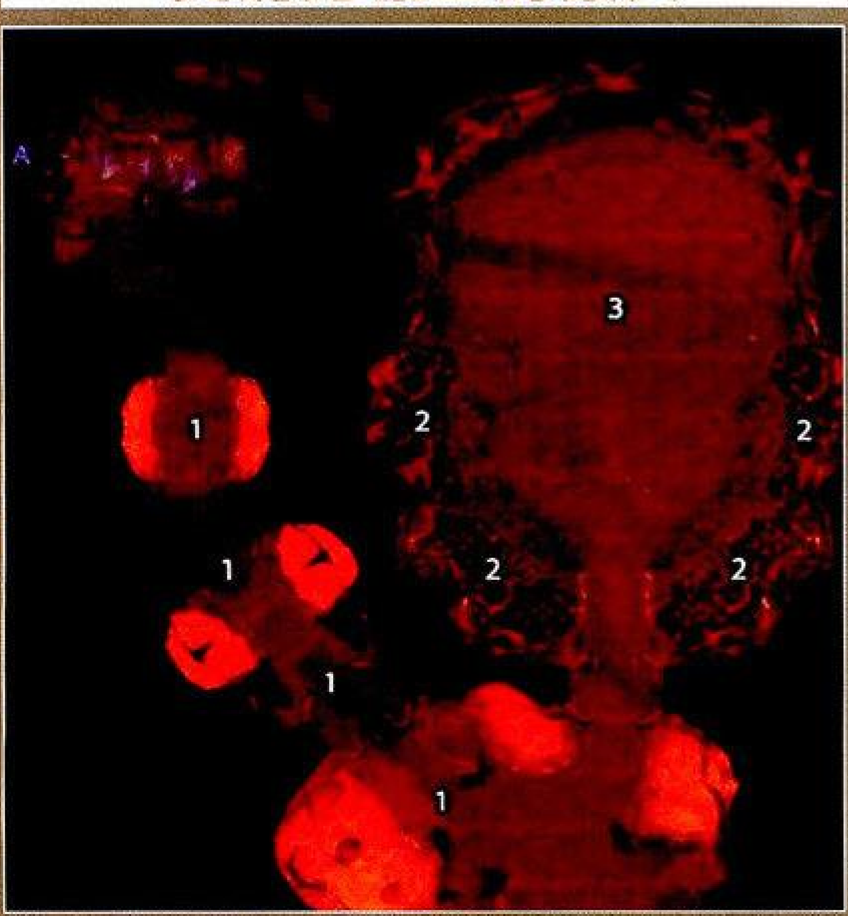
这里有着整个魔兽世界最难的BOSS——小红龙，有多少公会卡散在这个boss身上，开荒这个boss每天晚上都能灭的死去活来，侥幸过了一次后，下周继续体验地狱的感觉，这就是这个副本的魅力，一个安其拉毕业的团队可能都不是那么容易过掉小红龙。

死亡之翼的名字是耐萨里奥，是上古守护巨龙之一、大地守卫——黑龙。拥有强大力量、充满睿智、沉着冷静，可是大地的巨龙守护者耐萨里奥在对抗燃烧军团的一场激战中发疯了。他的身体裂开，火焰和热量从他黑色的皮肤下喷涌而出。这条燃烧的巨龙将自己改名为死亡之翼，转身对付自己的同胞，将其它的巨龙赶离战场。但他依然保持自己的思想，如同萨格拉斯般自己选择了走向黑暗之路，并向黑龙以外所有的种族宣战。死亡之翼的突然背叛造成的伤害非常巨大，五色巨龙再也没有恢复元气。阿莱克斯塔萨和其他高贵的巨龙在伤痛和震惊下被迫离开了联军，玛法里奥和他的伙伴无助地处于劣势，侥幸在随后的攻击中存活了下来。

在古老的时代，这个世界上有五条守护巨龙：时间守护者青铜龙纳兹多姆，生命赐予者红龙阿莱克斯塔萨，梦境之王绿龙伊瑟拉，魔法之王蓝龙玛里苟斯，大地之王黑龙耐萨里奥。守护巨龙从创造世界的泰坦那里得到了力量，并且也忠实地保卫这个世界——直到黑龙耐萨里奥背叛了龙族。由于他受到上古邪神的诱惑，他背弃了其他的巨龙。他要求所有守护巨龙都交出自己的力量来建造一块名为“龙魂”的白金圆盘，然而他自己却没有为这块圆盘注入任何力量。当其余龙族发觉了他的计划之后就联合起来打算夺回圆盘，然而凭借这块威力无比的“龙魂”，耐萨里奥轻易击败了其他的巨龙。

在这场战役中，蓝龙玛里苟斯的部队几乎全军覆没。背叛者耐萨里奥由于愤怒改变了自己的形态，他变成了“死亡之翼”。（而蓝龙也因为蓝龙军团的毁灭而发疯，将在巫妖王之怒中以故事的一条主线而存在）死亡之翼依然存在于这个世界上，只是现在没有人知道他究竟藏在哪里。

奥妮克希亚的巢穴



只有一个BOSS的副本，但是黑龙公主一出呼吸就意味着灭团，所有玩家必须在她的仇恨列表中，DPS没有办法划水，在下地之后黑龙公主也是一个很考验MT建立仇恨的BOSS。太狼说一件自己遇到过的好玩的事情，当年国服WOW刚刚开风暴前夕，太狼组了一个G团去这个副本，那时候部落还没有圣骑士，down掉boss后，太狼一双超级黑手直接摸出了两个圣骑士T2头盔，被团里的人各种鄙视。

黑龙公主奥妮克希娅与奈法利安一样，都是死亡之翼的子女。毫无疑问，他们完完整整地继承了父亲的狡诈与凶残，隐忍与克制，以及那种让黑龙军团统治世界的决心。

与她的哥哥藏身于黑石塔中并建设着自己的军团，希望通过纯粹的力量毁灭对手的做法不同，奥妮克希娅孤身一人化名普瑞斯托女伯爵，潜入了暴风城中，并迅速赢得了大量贵族的信任，成为辅佐小国王的重要人物之一。在她有意无意的安排之下，暴风城已经内乱不堪，包括西部荒野，夜色镇与湖畔镇在内的各处领主都爆发了各自的危机，而暴风城当局却也无力支援。

唯一一个通过预言知道她的动向与身份的温德索尔元帅目前仍然在失踪中。照这样下去，联盟的瓦解只是时间问题，奥妮克希娅也将离她那黑龙军团统治世界更近一步。

祖尔格拉布



祖尔格拉布

这是暴雪对小团队的首次尝试，可以说尝试的很成功，也奠定了之后版本25人团队设计的基础。

在介绍沉没的神庙的时候提到过，一名伪装成考古学者的哈卡祭司，妖术师金度，他化名为叶基亚，偷偷躲在祖尔法拉克外的热砂港，用欺骗的谎言和大笔的费用，雇佣各地的勇士为他效劳，最终我们替他拿到了充满灵魂的远古之卵，哈卡又一次被召唤出来。

前不久，为了镇压血神，所有的巨魔都联合起来，派出了一支由高阶牧师组成的小队深入这座古老的城市。队中的每个牧师都是一位远古之神的强大战士，他们分别代表着蝙蝠、豹、老虎、蜘蛛和蛇的力量，但是尽管如此，强大的哈卡仍然轻易地击败了他们。

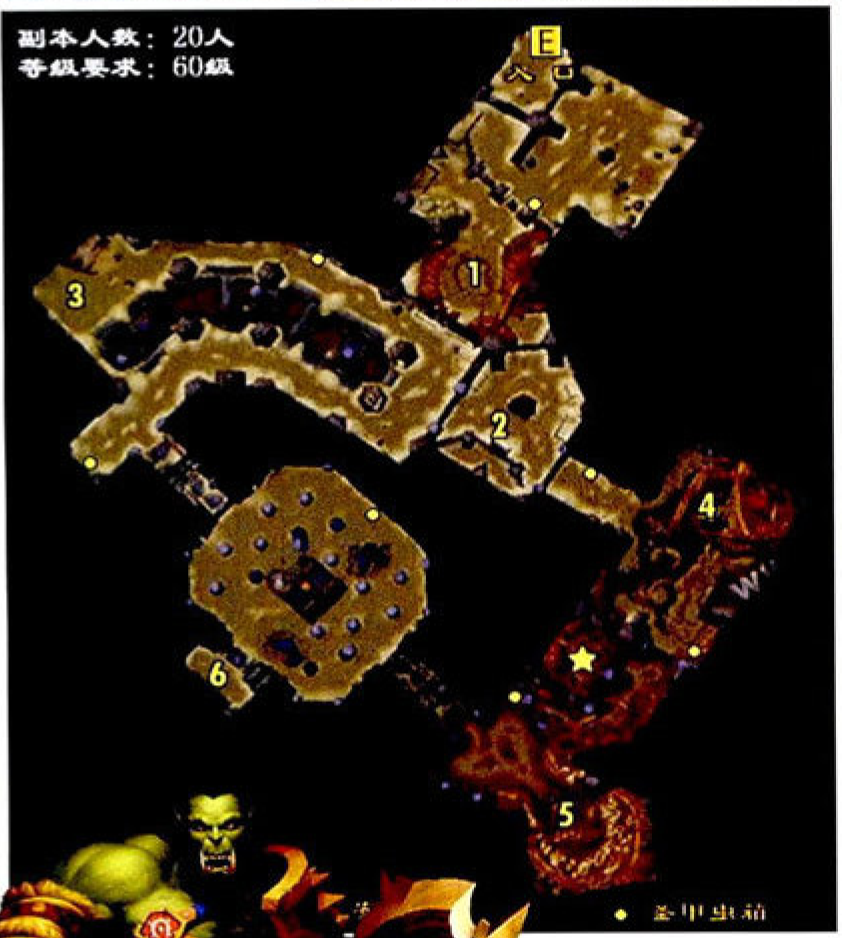
现在这些勇士和他们的远古之神全都臣服于夺灵者的力量。如果有任何冒险者想进入废墟禁地挑战强大的血神哈卡，他们就必须先击败这些高阶牧师。因为哈卡迫使这些牧师在古神与他之间建立了精神通道，哈卡通过这些牧师，可以随时抽取五位巨魔古神的力量，如果高阶牧师不死，你面对的哈卡，将会是1个邪神+5个古神的集体力量，那是超越神级存在的力量。



哈卡现身的传闻传到了南海的赞达拉部族耳朵里，更令他们震惊的是赞达拉高阶祭司们也被哈卡奴役了。拉斯塔哈王因此向位于荆棘谷西北海岸附近的尤亚姆巴岛派出了使团。这些巨魔从艾泽拉斯各种族中征召勇士，希望能击败哈卡。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

安其拉





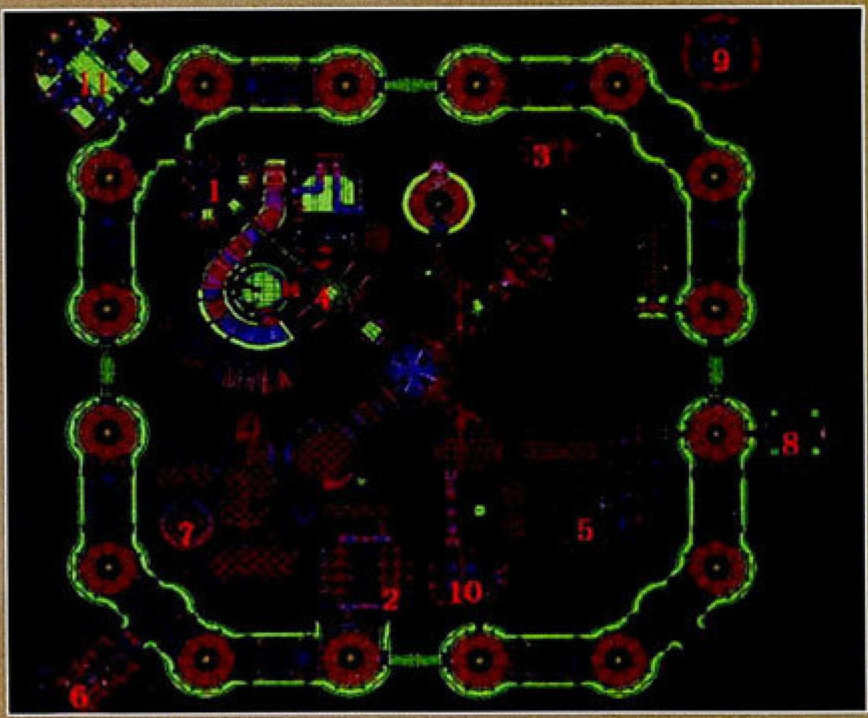
安其拉是两个副本，分为废墟和神殿，两者跟黑石塔一样，是在同一个地方，不同的是，占据安其拉的只有一种势力，而不像黑石塔一样错综复杂，所以，把两个副本放在一起介绍。

数千年前，集艾泽拉斯大陆全部的力量，依旧不能消灭其拉帝国，最后只能封禁，只能等待未来的岁月里，当大陆的势力能够击败其拉帝国的时候，解除封禁，彻底消除这个隐患。

安其拉废墟：在流沙之战最后几个小时里，四巨龙军团和暗夜精灵的联军将战场逼至其拉帝国的最中心，希利苏斯的异种虫群退败至最终堡垒安其拉城。但在安其拉之门内，等待着的却是大规模的其拉异种虫，数量是卡利姆多联军所无法想像的。经过漫长的战役，卡利姆多联军仍然无法击败其拉帝王以及他的异种虫群，只能以一个强大的魔法结界将它们困禁在内，而安其拉城也因为战火而成了一个被诅咒的废墟。经过了数千年，其拉的侵略心却没有因为结界而消退。新一代的异种虫群从巢穴中慢慢的破茧而出，安其拉废墟又再度充满了其拉异种虫。这股威胁一定要被消灭，否则艾泽拉斯将可能会被这股恐怖的新世代其拉势力给毁灭。

安其拉神殿：在安其拉中心矗立着一座古老神庙综合体。它在史前时代就被建造，用以纪念伟大的神与提供其拉大军繁衍的场地。自数千年前的流沙之战结束后，其拉帝国的双子皇帝就被青铜龙阿纳克洛斯和暗夜精灵们以强大的魔法结界困在了神庙里。随着时间流逝，流沙权杖已被重组，魔法结界上的封印也逐渐消失，通往安其拉神庙深处的道路也再度敞开。那些被困在神庙地下蠢蠢欲动的其拉军团开始准备入侵。为了避免第二次流沙之战再度爆发、贪婪的虫群再次于卡利姆多大陆倾巢而出，无论如何一定要阻止它们。

纳克萨玛斯



纳克萨玛斯，60级时代最终副本，门任务需要很多金钱、道具才能开启。这是一个副本洪荒时代，没有Omen，插件也没有那么完全，OT什么的都是常有的事情，我们唯一得到副本的通关消息只有通过国外团队的击杀视频，当然这样经典的副本暴雪自然不会放过，在WLK中他成为了魔兽世界里第一个重置的副本。

多年以前，地穴领主阿努巴拉克率领一批不死族战士，进入如今以纳克萨玛斯为名的尼鲁布通灵塔。天灾势力在要塞内肆虐横行，巫妖王一声令下，亡域内的盛怒延烧至世界各地。巫妖克尔苏加德也亲自搭乘浮空城纳克萨玛斯来到了东瘟疫之地的上空坐镇。这座庞大的空中堡垒内部，显然是机关重重，危机四伏，完全包含着构成天灾军团庞大的战争机器的每一个零件。从憎恶怪兽的制造厂到死灵瘟疫的实验室，从地穴恶魔的孵化间到怨灵阴影的牺牲池，从诅咒神教的布道室到死亡骑士的训练场，不一而足，甚至其中还有恐怖的冰霜巨龙盘踞着，收尾在克尔苏加德的身边，这样的恐怖之城，已将它的阴影降在了艾泽拉斯大陆这片千疮百孔的土地上。

多年来藏匿在人们内心深处的恐惧终于袭来，亡灵天灾对艾泽拉斯世界展开了最直接而猛烈的侵攻！世界各地的上空都出现了巨大的浮空城堡，使整个世界笼罩着不祥的气氛。一旦克尔苏加德下达指令，它们就会发动攻击。巫妖王麾下的黑暗奴仆们蠢蠢欲动，艾泽拉斯世界即将迎来最可怕的黎明。很快天灾军团就要入侵，而且这次将没有预言者发出警告，没有勇敢的骑士对抗黑暗的势力，也没有传说中的英雄前去铲除位于冰封王座的妖孽。

天灾军团袭击了艾泽拉斯大陆的多个地区。银色黎明的成员们正在迅速集结兵力，准备在世界范围内发动对亡灵军团的抵御战。请随时注意漂浮在空中的大墓地，将敌人的动向转达给所有愿意并肩作战的冒险家。此次天灾军团的主要入侵地区包括：艾萨拉、诅咒之地、燃烧平原、东瘟疫之地、塔纳利斯、冬泉谷。

每击溃一处亡灵天灾势力，防御力量就会得到一定的增强。随着天灾军团的节节败退，银色黎明施放到防御者身上的祝福力量也就越强。如果玩家能协同作战，集中火力消灭世界各地的浮空城堡下方的天灾营地，就有机会有效地阻止天灾入侵，甚至彻底击溃亡灵军团。那些愿意拿起武器抵抗天灾军团的玩家可与银色黎明的代表交谈，了解遭到天灾入侵的区域以及最新的防御态势。

如今，纳克萨玛斯挟着新生的怒火，重返饱经战争蹂躏的龙骨荒野上空。克尔苏加德再次坐镇亡域冰冷的心脏，并劫持了联盟的暮冬城。随着各路人马持续在寒冰皇冠的大门外汇集，与天灾军团的战争也进入了白热化的关键时刻。只有深入纳克萨玛斯内部，才能扭转局势，使其对巫妖王不利……或是顺从他的旨意。

迷失的女王来临

权利游戏全新扩充包

“七大王国的人民最熟悉的龙是坦格利安家族的龙。他们为战争而繁殖。”

——《冰雨的风暴》，乔治R·R·马丁



权力的游戏第五个家族扩展：《真龙女王》现已可在各地代理及官方店进行采购，这套家族扩展由165张卡牌（每叠55张，共3叠）组成。其中包含坦格利安家族及其他中立卡牌和议政，他们将提供给您新的策略、战术和构组的思路。为了更深入了解扩展，可阅读真龙女王扩展开发者Damon Stone. 的笔记“顺从女王之令”。

毁灭民族的力量

真龙卓耿、雷哥、韦赛利昂是坦格利安家族的象征，在仅有真龙参与的争夺中，触发各种不同的能力。在这个扩展中围绕真龙属性的配合打法使得真龙能更有力地应付争夺。

真龙女王扩充加强了坦格利安家族的补牌能力，并且带来了无垢者和佣兵，同时提供了更多附属使用的选择，灰虫子可被用于与其他家族扩展中的牌组合用来增加一名你所控制的角色的能力值，或者用于降低一名对手控制角色的能力值然后触发其他卡牌效果。

真龙女王扩展中提供了两个牌组，其中一套来自2009年世界混战冠军Jonathan Benton，另一套来自权力的游戏忠实爱好者。更深入的研究的坦格利安家族的多种战术优势或者作为你探索牌组的开端。







霜冻前的绽放



快速回顾，我们注意到一套快攻的牌组的基本前提是在对手可以有效地防止你快攻前快速地让自己的关键角色上场并且尽可能多的获得标记。任何家族有正确的牌组都可以做到这一点，但是拜拉希恩家族更杰出，因为它有更多的角色拥有名望。依靠赢得争夺胜利而获得额外的标记更为强力，鉴于游戏的胜利目标就是获得权力标记，而且当几名拥有名望的角色一起参与并赢得胜利时，获得权力标记的数量是惊人的。

这个战略的一个主要缺点是角色的脆弱性。各种事情可以杀死或者弃除这些角色，而当他们离场时，权力标记也将被一并弃除。如果你的角色们被杀死了并且身上带着大量的权力标记，你在通往胜利的路上就会遭遇很大的阻碍。尤其是你的对手也在积累权力标记，而你的拥有名望的角色都死了。而且有名望的角色多是独有角色，当他进入死亡牌堆后，他的同名卡牌不能再被打进场内。许多突袭型玩家在很接近胜利的时候往往被凡人皆有一死、炮火袭击或直接被杀死打败。有很多方法可以保护这些角色：复制品、护卫、血的力量等等。但是关键时刻依然存在风险。

修整花园



为了援救拥有名望的角色而组复制品或者附属会使你的牌组加大。当你损失了一个重要角色后你会更希望补上来的牌是另一张觉得而不是一张支持性的卡牌。

有幸的是，有帕门·克连恩爵士这样有效的角色可以起到援救的作用。枢机会之召里，洛米斯学士的出现可以更好地保护拥有名望的角色。洛米斯学士也有一个缺点，需要弃除角色身上的权力标记使得该角色不能被杀（洛米斯学士被横置），选择拥有很多权力标记的角色去死还是弃除一个标记，应该两害取其轻吧。

更重要的是，你可以在正确的时间援救多名角色，例如在展示凡人皆有一死战略前使用洛米斯学士的能力。

幸免于难

权利游戏全新扩充包



欢迎来到权力的游戏新一期亮点介绍，今天我们接着介绍旧镇之谜的下一个章节扩展：枢机会之召，以及一位新的拜拉希恩家族的学士，洛米斯学士，我们将特别来关注下洛米斯学士对于拜拉希恩家族快攻的作用。





步谋的张角主将输出，十分依赖丧心石，因此破宝谋略的作用较大，三张破宝都带上，多多益善。

面对步谋的高智力将领束手无策时，还有个方法就是忽略智力，使用不具有智力条件的谋略（如重施故技+殃疫），或将领效果（如曹性的暗箭，田丰的上场-1命等）。在将领效果上，某些战术如纯骑、步骑等会比较匮乏，此时可以使用一些辅助谋略，如声东击西、舍生取义，甚至在战斗中翻转兄弟将领的做法，来使对方参与防守的贾诩等关键将领措手不及，阵亡场上。



以上三点主要针对以张角为主将的纯步谋打法，偶尔会有一些步谋，为弥补输出不足的缺点，而改用曹仁或鞠义作为自己的主将，前者仅需要多带2个骑兵兵权，后者则可以通过暗度陈仓实现，这两名主将的战斗力各有所长，一旦成型则会使步谋如虎添翼，除掉这两个人，除上述的方法外，可以尝试加入董承来实现。

由于步谋关键卡较多，在确知对方是步谋的前提下，可以有意组出较针对的卡组来应对，这里介绍一种思路就是破坏卡组，在卡组中加入苍生涂炭、民不聊生、竭泽而渔、缓和之计这几张卡，不停地破坏其卡组，由于步谋卡组精简，所以很容易可以破到较为重要甚至就是制胜关键的卡，极大地打击步谋的战斗力。也可以加入离间计、两败俱伤，找准时机使用（如对手刚刚举贤任能拿到贾诩之后），也有较大几率为自己奠定优势。





以上所有方法都是以遏制步谋成型为思路的，假如你方法使尽，仍未能阻止对方成型，那么还有两个方法可以一试，首先是与对方拼摸卡，使用息事宁人，或尽量用人挡死来减慢自己粮草的消耗速度，然后拖延战局，由于步谋卡组较薄，成型后加上贾诩大量抓卡，卡组剩余很可能寥寥无几，若你能够抵挡足够多的攻击，那么很有可能对手就会因卡组抓尽而失败，这也是猥琐有效的法子。

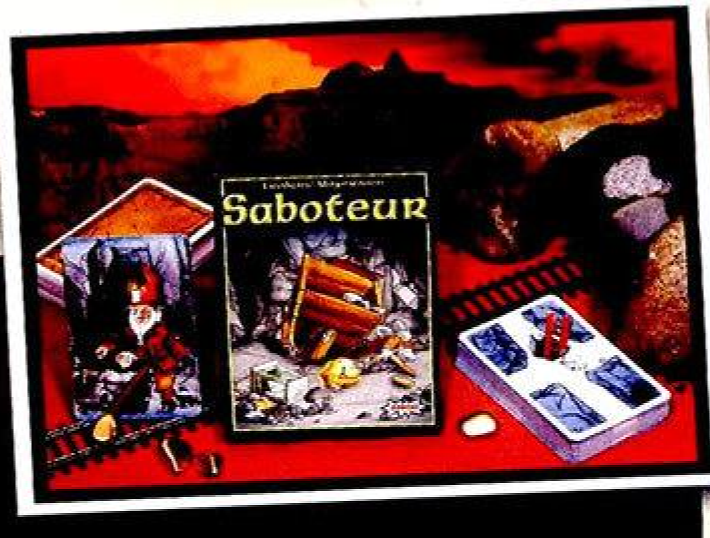
另一个方法则是使用成事在天，当然自己搭配了先知最好，一旦对手抽到兵权，那么就等于你将对手已成型的阵容彻底瓦解，如果对手抽到将领，那也可以拖延一下战局，同时将他的宝物消耗掉，必要的时候甚至可以重施故技+成事在天。这个方法一旦达成，效果摧枯拉朽，但缺点就在自己实在难以控制对方卡组顶的卡，比较赌运气，不过其实面对一个已经成型的步谋，有运气可赌也是幸事，总比坐以待毙放弃抵抗强许多。

步谋打法对玩家的组卡能力要求较高，操控得力的步谋卡组除非被有意针对，或恰巧遇到完克步谋的打法，否则对手很容易束手无策。如果你在开局意识到对手是步谋，那么就要尽快制定好计划，如果你的卡组是后期型打法，那就最好改变策略，早上主将，并预留一些谋略来破掉对手的关键牌，如伏皇后、献帝、取士、广开言路、举贤任能等；如果你的打法在成型后，有能力对抗张角主将+丧心石+5智力军师这样的阵容，那就不要慌张，稳定控制自己的成型。

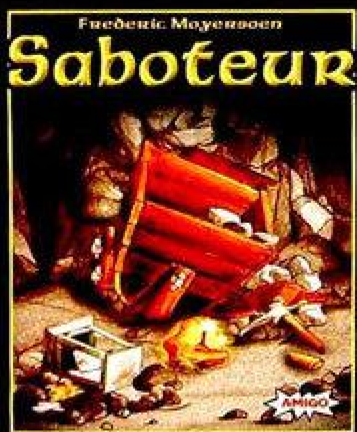
步谋在鼎盛时期成为千夫所指，玩家在对抗步谋时琢磨出了很多自己的方法，本文仅对新人玩家做出一些经验谈，希望所有玩家都了解如何攻克步谋，而步谋玩家的战术也可以精进。



编辑要大牌



本期编辑部热门卡牌矿工牌



■ 游戏人数：3-10人 ■ 适合年龄：8岁以上
■ 游戏时间：约30分钟

一群矮人试图进入矿坑挖金矿，但他们当中却混入了几个想独吞矿藏的破坏者，导致原本单纯的寻宝工作变得困难重重。因此，游戏中老实的矮人试图建构一条通往金矿的通道，而破坏者们的任务则是破坏这个计划。其实这是个纸牌类游戏，玩家扮演其中的矮人坑工，一起在矿洞里面为目标金矿而努力，可是，就在他们当中，也存在妨碍者们，阻碍着矿工到达目的地，矿工们要注意同行竞争的时候，也要擦亮眼睛，找出谁是妨碍者。

内含道具


44张道路卡


27张行动卡


28张金块卡


7张好人卡


4张坏人卡

人数区别

开始前先把卡片依照道路卡、行动卡、金块卡及好坏卡各自分开。以玩家的数目来决定好人卡和坏人卡的数量。

游戏人数	坏人卡	好人卡
三人游戏：	1个	3个
四人游戏：	1个	4个
五人游戏：	2个	4个
六人游戏：	2个	5个
七人游戏：	3个	5个
八人游戏：	3个	6个
九人游戏：	3个	7个
十人游戏：	4个	7个

前期步骤

1、将合适的身份卡洗匀，发给每位编辑各一张

2、编辑看完自己的卡片后将其面朝下放在自己面前，千万别让人知道自己的身份



3、摆阵型如右图

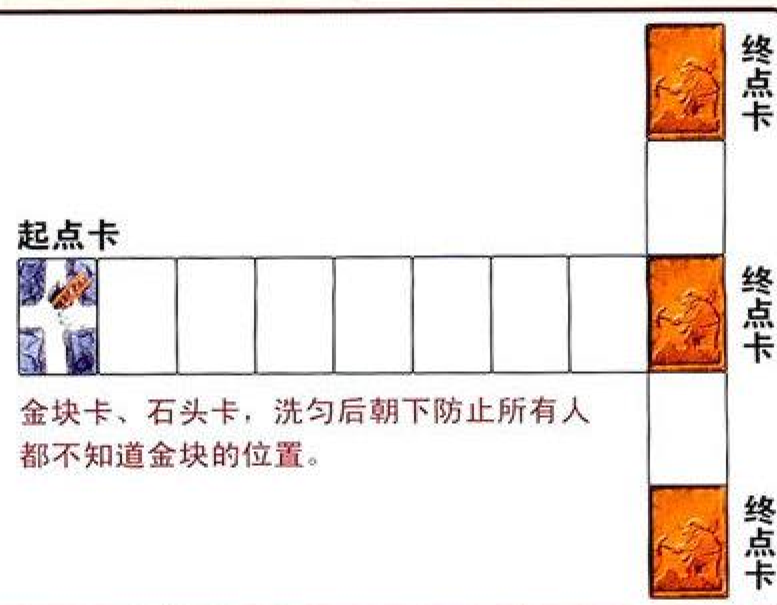
4、把道路卡和行动卡按照以下规则发放

三～五人游戏：每个玩家发6张

六～七人游戏：每个玩家发5张

八～十人游戏：每个玩家发4张

5、剩下的卡片作为牌库，供每回合抽取用



金块卡、石头卡，洗匀后朝下防止所有人都不知道金块的位置。

游戏开始

原本规则是由年纪最小的玩家开始，可编辑部所有人都自认为年纪最小，场面一度失控，没办法最后只能以一个比较公平的方式评判——比谁头发长，正所谓头发长见识短——小梅子先开始游戏。

既然得不到，那我只有毁了他



所谓世界上最难养的就是小人和女人，上来并不急着用道路卡铺路，而且用行动卡陷害得罪过自己的人——sky成为了第一目标，谁叫sky抛弃小梅子有了老婆儿子呢。小梅子在sky面前放上了障碍卡。

注解：行动卡介绍

1. 熄灭的提灯、损毁的推车、断柄的丁字镐障碍卡：该玩家不能打出道路卡直到排除这个障碍。同一个玩家面前，每一种障碍只能放一张。
2. 提灯、推车、丁字镐工具卡：恢复其对应的障碍物。有些卡片上同时印着两种工具的图案，这表示它可以恢复其中任一种障碍。一张工具卡只能恢复一张障碍卡，即使它上面印着两种工具。
3. 塌方卡：使用这张卡片的玩家可以消除一张除了起点和终点以外的路径卡。
4. 地图卡：使用这张卡片的玩家可以偷看一张终点卡，但不可公开。



话说sky中了障碍卡，也就是说在自己这个回合里不能出道路卡，只能出行动卡，而手上又没有工具卡可以解掉相应的障碍卡，那只能和小梅子"冤冤相报"了，拿出一张障碍卡也放到了小梅子面前，就这样两个人持续性的"互博"就再也没有被解封过。

冤冤相报何时了，何必呢！给你一个破锤子，何必呢！钉死你，何必呢！

接下来是贪睡猫，只管铺路从不害人，一看就知道是个老实人，因此也成了拿着坏人卡的人攻击的目标。

注解：道路卡铺路规则

1、道路卡的排列方式是从起点卡开始渐渐地向终点接近的。
2、新打出的道路卡只能放在桌面上已经放置的道路卡旁边。
3、新打出的卡片中四边的道路必须都与已经放置的道路相连。
4、所有道路卡都必须方向一致的排列（不可打横）。
5、好人要试着建造一条从起点卡到其中一张重点卡之间无障碍的通道；坏人则要试着阻止他们，当然不应该做得太露骨，否则很快就会被好人围攻。



太狼是个多疑的人，因此谁他都觉得是和自己对立的，因此到处陷害人，很快成为了公敌。



贪睡猫表面上像好人，但也可能是装的，钉死他；小P羊救了我，可能是苦肉计，钉死她。

我是好人，我要铺路；我是好人，我要铺路。

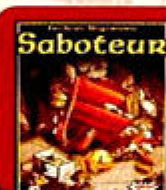


注解：判定输赢

当小编能将一张道路卡放置在终点卡旁并制造一条与起点卡间无阻碍的通道时，他将所连接的终点卡掀开：如果出现的是金块，该回合结束，好人获胜。如果是石块，那游戏继续。如果所有的卡片用完，则回合同样结束。

阿汤叔喜欢囤卡，把塌方卡或者好的道路卡都在放手里，等到最后时间再使用。

这一轮不出，等好人跳出来；这一轮不出，等路快铺好；这一轮不出，啊什么？已经结束了？



本卡牌《哈烧旗舰店》六月隆重推出，有意者请去淘宝。

店铺搜索：电攻

华硕钢铁侠EAH6670 体验《边缘战士》

■ 编辑：X先生
■ 美术：咖啡

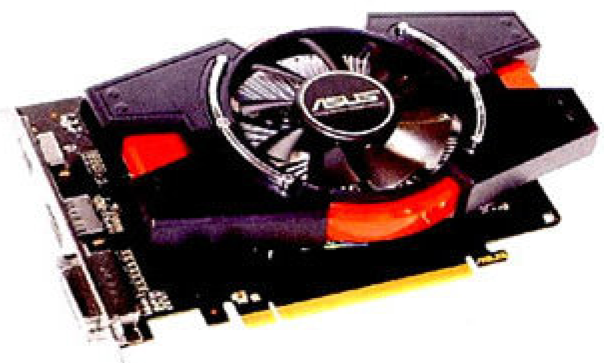


在近期推出的游戏作品中，《边缘战士》是一款被赋予很高期望值的FPS射击游戏，虽然经过测试，它的游戏性和剧情部分并不出彩，让不少玩家失望。但作为一款新概念的FPS大作，游戏在画面表现上还是不错的，正好适合用来考验显卡。

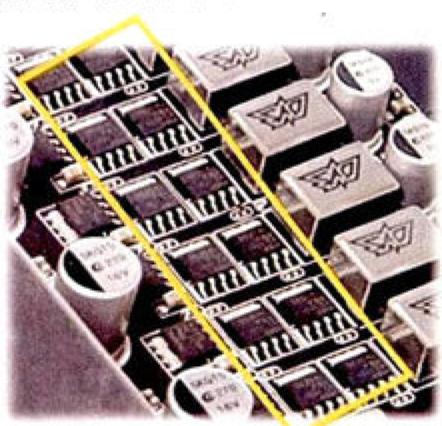


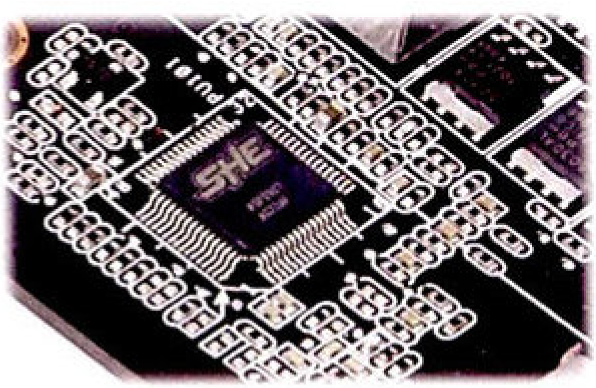
Splash Damage旗下的《边缘战士》采用id Tech 4引擎，是一个由id Software所开发的游戏引擎。它的领导设计师是大名鼎鼎的约翰·卡马克（John Carmack），他曾经也设计了《雷神之锤》游戏所使用的引擎。id Tech 4 在原来id Tech 3的基础上，保留了例如文件存取（File Access）和内存管理（Memory Management）等部分。重新改写渲染（Render）引擎，同时又增加了许多功能，例如凸凹纹理映射（Bump Mapping）、法向映射（Normal Mapping）和Specular Highlighting。这款游戏引擎还可以进行动态像素打光（dynamic per-pixel lighting），让光影变得更加真实。

从官方推出的最低配置要求以及推荐配置要求来看，《边缘战士》将不会是一盏省油的灯。如果是没多少预算的学生朋友，就需要好好盘算一下如何买一款合适的游戏显卡了。近日上市的华硕EAH6670/DIS/1GD5在市场上受到了玩家的关注，这款显卡搭配了GDDR5显存并且采用了华硕超合金供电设计，具有更强的性能。



华硕EAH6670/DIS/1GD5采用了HD6670芯片设计，显卡的核心频率为810MHz；搭配1GB DDR5，128bit显存，显存频率为4000MHz。HD6670芯片为玩家带来更逼真的画面效果和更爽的游戏体验；支持第二代的Eyefinity宽域技术可使玩家颠覆世界，看得更广；支持最新的接口标准——DP1.2，HDMI1.4，可满足3D和高分辨率的需求；HD3D体验，集成UVD3.0模块，支持硬解蓝光3D高清。最值得一提的是华硕EAH6670/DIS/1GD5搭配了超合金供电。



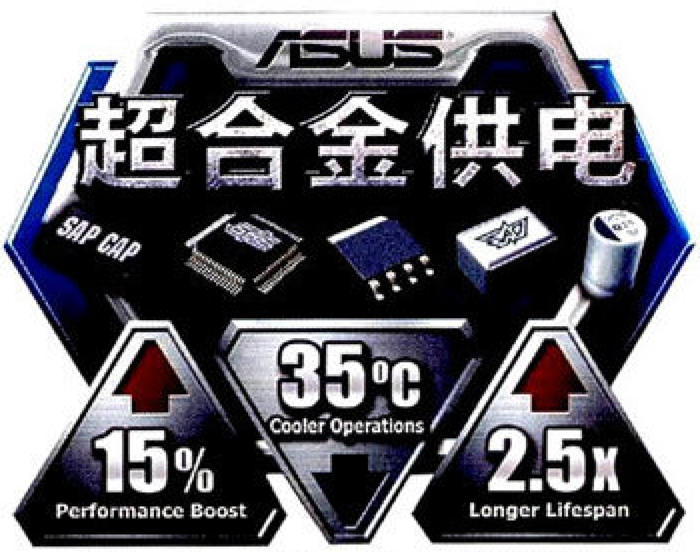




快节奏的射击游戏对显卡的稳定性和表现力都有要求

超合金供电（英文：Super Alloy Power 缩写：S.A.P）采用特种金属在高温高压环境中锻造出的超合金料件，能够有效提升显卡性能，降低供电模组温度，保证系统安静平稳运行，提供给用户完美的供电解决方案。超合金电感、超合金电容、超合金场效应管、超合金混合动力引擎、超合金CAP，提升显卡性能及使用寿命的同时，带来更佳的散热效果！

华硕EAH6670/DIS/1GD5上采用了超合金电感和超合金电容，超合金电感的制造工艺与传统电感截然不同，采用精炼金属高温高压下冲压成型，从根本上避免了高频（高热）状态下的“啸叫”产生。优秀的制造工艺不仅消除了噪音，更凭借优异性能减少热的产生。局部测温相差高达35℃，保证显卡稳定运行。超合金电容可以带来30%的电压极值增长，显卡在75 ℃环境温度下仍可正常工作超过 150,000 小时（约17年），相比传统电容延长使用寿命达2.5 倍！这也在很大程度上提高了显卡超频的稳定性。



场效应管又被称为MOS管，采用华硕超合金场效应管将带来最高达30%的电压耐压增长，温度更低、尺寸更小、更稳定，同时提供更大性能提升空间！

超合金供电中还有一颗SHE芯片，也称之为超合金混合动力引擎，超合金混合动力引擎带来的供电智能管理，在显卡工作时实现智能调节，有效提升性能最高达15%！

除了以上说的超合金电容、超合金电感、超合金场效应管、超合金混合动力引擎之外，这款显卡上还提供了超合金CAP。它也是电容的一种，造型为扁平状，被设计在PCB板的背面，它主要用来为GPU供电，所以其位置在PCB背板GPU核心的位置，这颗电容为核心在高频下运行提供了强有力的支持，超频玩家借助它也可更容易地提升GPU核心频率。



动态光影技术是DX11游戏的特长



熊熊 入耳式耳机





Q点一：入耳式

此款外形又Q又好玩的耳机采用了当下最流行的入耳式设计。耳塞完美贴合外耳道，让你无论走路还是运动，耳机都不会轻易掉出。柔软的硅胶材质不会伤害到耳道，并能让你充分享受到耳机完美的音质。





Q点二：3.5mm标准插头

MP3、MP4、各种山寨手机、各种PC电脑、iPod、iPhone、iTouch、iPad等等各种拥有3.5mm音频插口的奇怪东西都可以完美兼容！100cm的线长度适合各种需求。

友情提示：1、请不要把耳机塞得太深，以免音量太大损伤耳膜。
2、不要把耳机借来借去，保持良好卫生习惯。



Q点三：可爱包装

熊熊耳机的外包装也非常小巧可爱，非常适合同学朋友间互赠，增进友情！

此外，该款耳机提供各种颜色选择，总有一种你会喜欢！

可爱价18元

会员特享福利：买三送一

详情请到淘宝网搜索店铺：哈烧旗舰店

哈烧旗舰店 搜索

包耳机强势来袭





清晰

全罩式大耳机，隔音效果好，音质也清晰，在一个嘈杂的环境里留给一片属于自己的天地。





时尚

外形时尚可爱，多种颜色的选择，总有一种适合你，把它戴在耳朵上，回头率绝对的高。

时尚价48元

会员特享福利：团购价40元

详情请到淘宝网搜索店铺：哈烧旗舰店

哈烧旗舰店 搜索

游戏历史上的6月

火热的夏季来临了。今年6月的E3展是自2005年以来又一个具有历史意义的时刻，新一代硬件的亮相，不知道大家有多少人惊喜、有多少人失望？按下不表，还是来看看我们的游戏历史吧。

本月成立的游戏厂商

世嘉

世嘉的来历，最早要追溯到1940年在夏威夷成立的一家叫做Standard Games的公司。这家公司主要为当地的驻军部队提供投币式游戏机juke box的服务。1951年4月，由于juke box流入战后重建的日本，该公司转移到日本东京，并于1952年5月改名为Service Games of Japan。

1960年6月3日，美国商人David Rosen并购了Service Games of Japan，将Service Games的开头两个字母组合而成新的公司名，这就是Sega Enterprises。

1979年，中山隼雄进入世嘉并担任副社长。同年随着TAITO“太空侵略者”引发的热潮，世嘉开始进入街机游戏领域。1983年，世嘉推出家用主机SG-1000以及其对应的个人电脑SC-3000，正式参入家用机硬件竞争。1984年，世嘉纳入CSK集团，David Rosen退出，中山隼雄担任社长，世嘉从此开始走向辉煌……

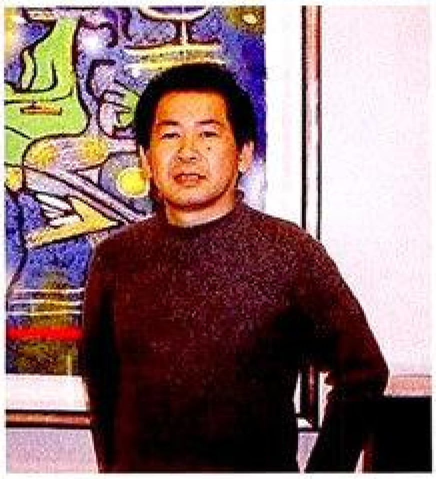
本月诞生的游戏作品

威虎战机



1992年6月12日正式在街机登场亮相的《威虎战机雷暴行动》绝对是射击游戏史上的一个亮点：长达30关的流程、以副机抵挡敌方子弹而非闪避为主要游戏方式、保险可以随着时间而恢复，当年高手一个币下去就是一个多小时的酣战，可谓是乐不思蜀啊。这款游戏将CPS1主板的活动块描绘能力发挥到了极致，超多的敌方目标、巨大而结构精密的BOSS有时甚至超出了可显示的程度。相信当年泡过街机厅的玩家，不知道这个游戏的为数不多吧。曾几何时，猪头甚至梦想能买台街机来玩这个……

本月出生的游戏制作人



铃木裕

1958年6月10日出生在日本岩手县釜石市，1983年4月加入世嘉公司的铃木裕，堪称是街机游戏领域的一代宗师。世嘉引领街机业界数十年的风骚，铃木裕和他旗下的AM2研在其中绝对是占据着最耀眼的位置：HANG ON、太空哈利、OUTRUN、冲破火网、G-LOC、VR赛车、VR战士、VR特警、梦游美国、法拉利355等一系列经典名作，几乎就是世嘉的整个街机历史。虽然由于《莎木》的巨大耗资和DC的失败，使得铃木裕黯然退居二线，但他所留下的这批宝贵财富，已经足够我们回味无穷。今生能不能看到《莎木3》，相信至今依然是某些玩家心中萦绕不去的梦想。

本月诞生的游戏角色

牙神幻十郎



在《真侍魂》中首次登场的牙神幻十郎，生日被设定在1760年6月9日。这是一个典型的叛逆者，生父不明，母亲只能靠风月场的营生维持生计，饱受歧视欺凌的牙神认定这个世界是由贪婪和权力所构成的，决定破坏这一切。于是，冷酷的他手刃了认为让自己蒙羞的母亲，拜花讽院和狆为师修行剑道，却因杀气太重而被放逐。眼看师门绝艺都传给了师弟霸王丸，牙神心中的嫉妒发展成为仇恨和疯狂，不仅将霸王丸视为死敌，更视杀戮为快感。这样的设定让他在1995年度GAMEST权威评选中夺得最佳角色第二名，与冠军八神庵一起将叛逆放浪的形象推向了极致。

神乐千鹤



神乐的生日是6月26日，本名是八咫千鹤，神乐流古武术的传人，也是八咫之镜的持有者。在《拳皇96》中作为中BOSS登场，《拳皇97》中则是女子队成员。其目的是集结三神器的持有者，再度封印大蛇，故而必须化解草薙京与八神庵之间的恩怨。SNK塑造的众多BOSS中，女性本就是少数，而这其中唯有她是以正面角色身份出任的。

本月发生的游戏事件

DATA EAST破产

1976年4月20日在东京都杉並区南荻窪设立的DATA EAST，是日本游戏业界早期举足轻重的厂商之一。该厂在街机和家用机领域都有着骄人的业绩，街机上有《空手道》、《龙之忍者》、《空牙》、《暗黑封印》、《暴力克星》、《吸尘小子》、《午夜杀生》、《水浒演武》等一系列名作，家用机上也有《超人狼战记》、《战斗原始人》、《天神荣光》、《重装机兵》等佳作，其独有的灰土气息虽然不是主流，但也给不少人留下了深刻的印象。可惜业界优胜劣汰的残酷规律不容回避，1998年，DATA EAST宣布从街机业界隐退，从那时起，这个名字就不再受到人们的关注了。而到了2003年6月25日，东京地方法院正式宣告DATA EAST破产，从此，一代名厂消失了。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

游戏同人社

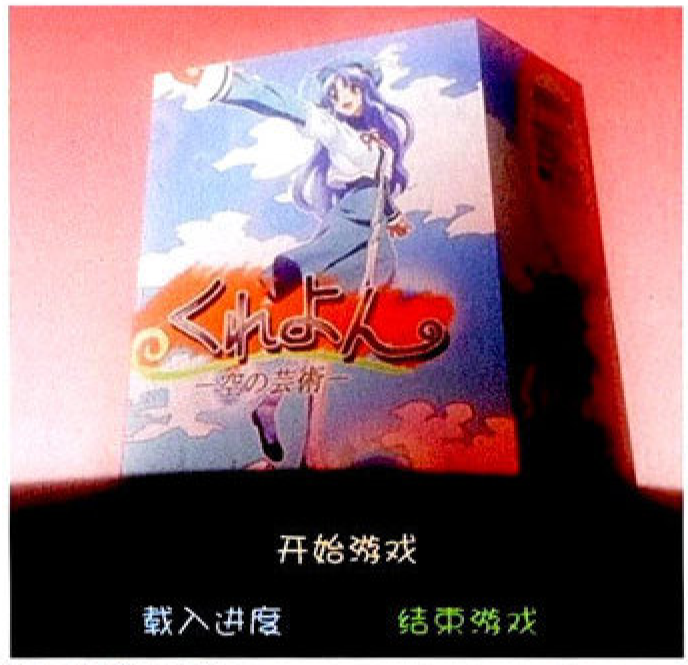
只有神才能攻略的游戏 恋爱蜡笔

游戏名称：	恋爱蜡笔
游戏类型：	PC
对应平台：	windows
对应年龄：	想要挑战神的人
发售日期：	2010
制作小组：	个人制作

此游戏是《只有神知道的世界》中吐槽到让人无力的游戏，而现在由国内的一个喜欢“神知”的玩家制作了出来。其实这个游戏在之前某猫就好好地拜膜过了，不过不知道为啥忽然忘记在杂志上介绍了，所以各位同学们千万不要骂我火星哦。游戏整体而言可以说强大地还原了动画中的设定，如果不知道正确的攻略方法，才算属于真正意义上“神”玩的游戏。



能使你感到震撼的恋爱AVG
把这份悲伤传递给你



悲伤到让某猫orz的游戏



▲三次进入游戏会有两次失败，所以连续进不去也不要惊讶。忽然进去了就当作中奖吧。根据原作设定有补丁可以解决这个问题。



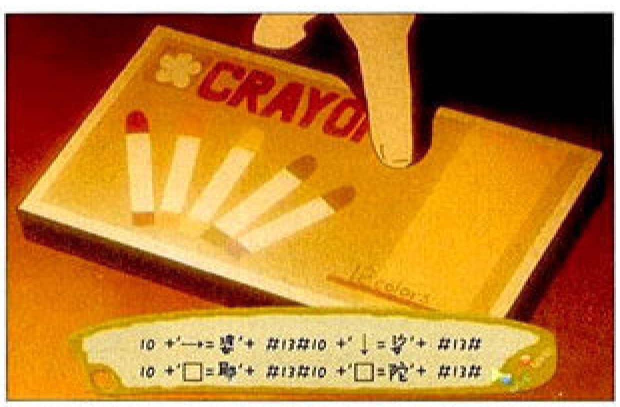
▲立绘一定几率会莫名其妙地倒转，艾露西的惊讶必定要有。



▲大叔立绘一定几率乱入。虽然当初听到会这样的时候没怎么在意，不过实际遇到之后，发现这个可以造成心灵创伤。



▲致命的死循环。原作中重要分支出现的致命问题，实际遇到之后让人脱力到无奈。



▲如果你突破了上面的循环，下面等着你的难关是——乱码。



▲莫名其妙的躲避球游戏，所以这里选项的作用是……



▲游戏无法存档，而当你读档的时候根据原作会将“PFP”烧坏，当然不可能会烧电脑，不过会出现一排奇异的错误信息后游戏终止。



▲这里进入了神挑战的选项境界，不要偷看原作哦。而且没有快进功能让每次挑战失败后的心理阴影加剧不少。



▲若干天后，被此游戏折磨到放弃的人们，渐渐没多少人讨论了，然而这时讨论版却出现一个无名氏，称自己“看到结局了”，但由于证据不足，也被人笑而淡忘……

囧囧有神

超囧 反穿而来的游戏软件


暴雪大作《暗黑破坏神5》

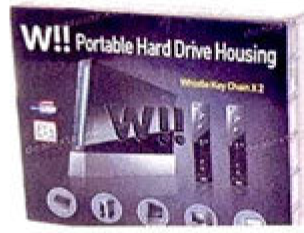
很囧很强大的山寨机

记得在上期的栏目里，曾经为大家曝光过售价仅1500元的FUNSTATION3主机（PS3的山寨货）。而这一次登场的山寨机就更有意思了！首先还是PS3的“亲家”PZ3，仅有一个字母之差的神奇主机有个令PS3都自惭形秽的配置——迷你液晶显示屏。


拥有它的玩家连购买高清电视的钱都可以省了

事实证明，穿越已经不新鲜了，现在更流行“反穿”。瞧瞧，当暴雪团队还在为年内能否推出《暗黑破坏神3》而费力劳神的时候，华丽丽的《暗黑破坏神5》已经面世了，该作的中文副标题还是老土的“诸神黄昏”。咳！相信远在太平洋彼岸的暴雪总部一定猜不到，国内的山寨团体不仅擅长仿制，而且还能穿越时空去窃取他们的未来成果。所以海外的玩家们，要玩游戏就来中国吧。无论是你想到的还是没想到的游戏，这里全都有！





可怜的wii同样没有逃过山寨的魔爪，喜欢收集各款wii的朋友可以特别留意以下两款新品，白色的“Mivi”和黑色的“W!!”（注意是感叹号）。特别提示各位玩家，Mivi拥有真正的16位图像及声音系统，附送无线游戏手柄；而W!!就有比较华丽的包装了，至于它支持的游戏到底是16位、32位还是64位，等你“拆”了就知道。

迫使人“靠右”走的地板

不管你理解与否，日本人在某些事情上的较真劲儿确实让人叹为观止，就比如这次要介绍的囧物——来自日本电气通信大学发明的公共行人地板。如您所见，这些地板拥有非常显著的金属光泽，不过这并非重点所在，重点在于，如果你不守“靠右”走的规矩，地板就会在光线作用下出现各种灵异效果（如果道路铺的够长，足够让你晃到眼晕呕吐）。是守规矩还是准备呕吐，悉听尊便。



即便“靠右”走，似乎看起来也够晕的

撕衬衫，扮超人！你值得拥有


可能并非所有人都适合穿它……

看过《圣斗士星矢》的朋友一定记得那个总是在小宇宙爆发的时候撕衣服的紫龙。（P羊：为啥我满脑子想到的都是古龙？）其实，撕衣服暴走的不仅仅是圣斗士，还有超人！而现在，你也可以像他们那样凹造型，秀出你胸脯上的大写“S”字母，还不会像他们那样，为撕坏的衣服而狼狈。前提条件是，你拥有这种自带内衣与衬衫的套装！



超酷的变色龙灯

对于喜欢猎奇的朋友们而言，有一款能够随环境而变色的小夜灯一定很酷。而这次囧物志要介绍的创意产品——Huey，便是一款模拟变色龙的小夜灯。和变色龙一样，Huey可以通过其底部的光学传感器，判断出它“坐”的地方的颜色，然后发出对应颜色的灯光。

顺便一提，这款由爱稀奇网站特别推荐的创意产品已经在国内的淘宝店、拍拍店有售了。感兴趣的朋友可以搜索一下网站，把它抱回家。





游戏一招先

游戏秘籍全分享

编：大尾巴太狼 美：哈秋



恐水症：预言隐藏套装开启



不用存档，不作弊，不通死亡模式，任何难度，任何存档都能在商店买到红手指、北极和防爆套装。

首先，要在配置文件里面有

Controls.AcL.X = 0x00000000

Controls.AcL.Y = 0x00000000

Game.PDiff = 1

Game.Played = 1

这几个项目，没有的请自己添加。

配置文件在

win7

C:\Users\用户名\AppData\Local\EA Games\Dead Space 2\settings.txt

XP的不清楚

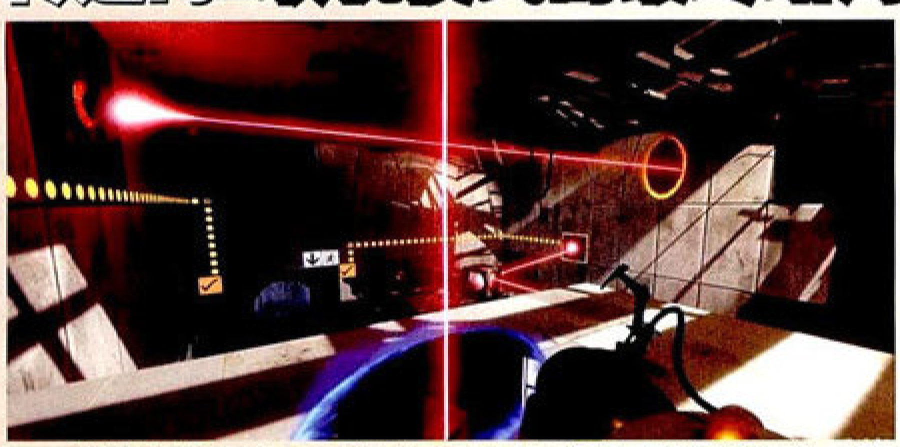
其中

Controls.AcL.Y = 0x00000000

是管理解锁文件装备的，其中红手指是右边数过来第4个，我们先把它转换为二进制（16禁止转2进制），每个人的都不同，自己用系统带的计算器算。例如那个第四位的值是1，二进制就是0001，转换好后，右边数过来的第3位就是是否开启红手指的开关，我们改为1，就是0101，然后转换为十六进制，就是5，替换就是0x00005000，然后进游戏在商店就能看到红手指了。

警察和北极套装是由Controls.AcL.X = 0x00000000的第五位控制控制，转换为二进制后0000，其中第一是控制防爆警察套装，第二位是 北极套装。还有解锁了红手指，其实也顺便解锁了士兵套装。

传送门2联机模式的最终结局

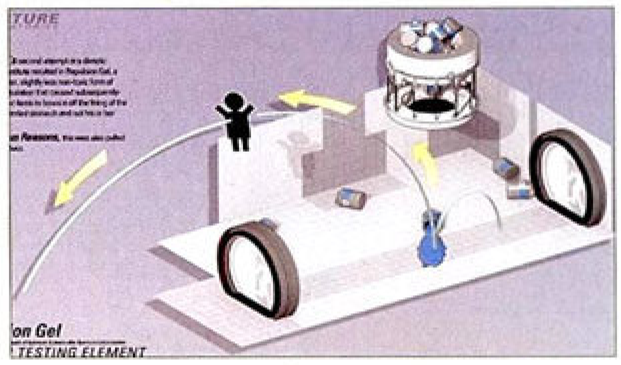


单机打穿之后对于GLADOS为什么放走主角可能每个人想法都差不多，就是GLADOS在听到卡洛琳的录音之后变温顺了，同时因为主角救了她，所以在击败维特利之后把主角放走了，开始我也以为是这么回事，但是打爆COOP后发现实际上有可能并没这么简单。

整个过程中GLADOS可能并没有变化，也没有变温顺，后期对主角态度的转变也只是在演戏。在GLADOS被重新启动之后就制造出了ATLAS和P-BODY即COOP的两个机器人主角为她寻找“人类的金库”，最后两个机器人成功打开了金库，里面装了成百上千个泡在维生舱里的人类活体，GLADOS得到了几乎用不完的测试对象，两个机器人为科学做出了巨大贡献。另一方面，因为女主角前后“杀”过GLADOS两次，这两次GLADOS都完败，对她来说女主角是一个很大的威胁，所以面对打不过主角这个事实，出于面子她只能假装与主角和好，并最后把主角放生了。

可能有人会说为什么不干脆把主角杀了，这个GLADOS在游戏最后已经说过“要杀了你？太难了”。CG最后扔出来那个焦黑的箱子可能就是GLADOS在发泄自己的怒火，同时给予主角暗示：“其实我真的很想杀了你。”

传送门2有趣的小细节

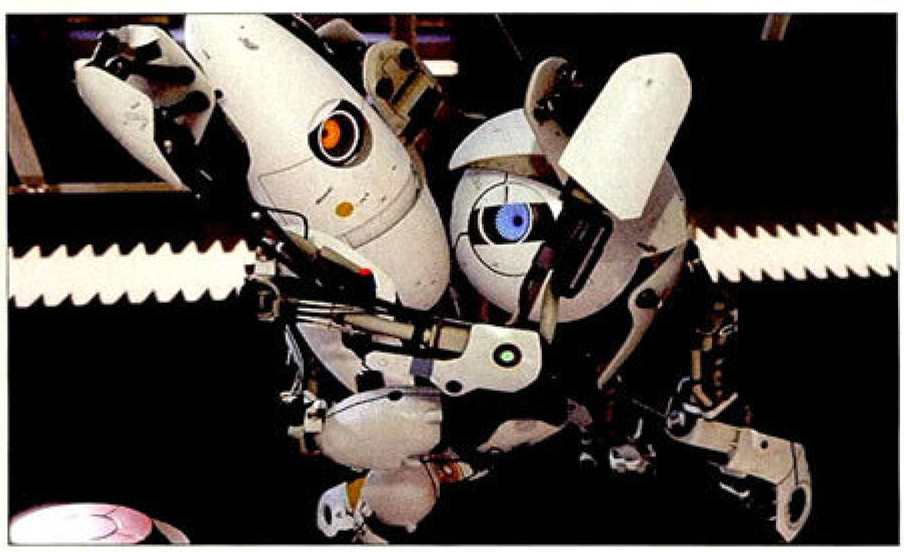


1，有个地方是跳到传送带上，那个传送带把不良的炮塔销毁。

当时看到大部分炮塔都是残骸，有一个不断闪着激光过来，我想这里应该有情况，果然它经过的时候说：I am different，我于是过去把它捡起来，它果然没有大叫，而是说，thank you，还啊了一下，萌死了。

2，带着马铃薯GLaDOS到红色液体那里，传来Johnson的声音：把那什么给我拿来，结果GLaDOS下意识的和录音一起说：“Yes sir Mr. Johnson.”。然后GLaDOS 反应过来了，惊恐的说：“who, who is there?” 笑死啦。

3、我也认为Chell是GLaDOS 也就是Caroline和Johnson的女儿。可以看出她对待那个夺权的机器人的时候下手很毒辣，往死里打，而对待Chell则只是让她做试验而已，一直不杀她，尽管Chell杀死了她两回。



恐惧杀手：救赎(止痛药) 秘籍

先按 [^]，一下打入的文字都为大写英文字母

SV_CHEAT_GODMODE_1	神模式
SV_MAX_AMMO_1	全武器弹药
SV_EVERYTHING_1	生命和弹药最大化
SV_DEMON_1	进入恶魔模式
SV_PERFECT_FINISH_1	最终等级

模型地带 Model Zone

秋叶原 5月模型展超集结

在5月3日至8日，Good Smile Company、MAX FACTORY等著名的模型厂商进行了新品模型的集中展示会，其中即有着一些经典的人物模型，也有着最近的人气角色。话不一多说，现在就让我们看看有哪些不错的模型。





▲粘土人偶版的凉宫春日夏日祭奠系列，人物可都相当的可爱啊。



▶《阿兰德的炼金术士2》中的托托莉，衣服无疑可爱到飞起来。



▲名字长到不行的作品的女主角，作品名字是“如果高中棒球部的女经理读了德鲁克的《管理》”。



▲前段时间大热的《战场女武神3》的人气角色，虽然粘土版没有了战场的英姿，不过可爱度倍增。



▲目前人气突破天际的黑猫。



千堂瑛里华，总觉得如果是摆喝茶样子的话，和黑猫放在一起真配……同时可以替换眼睛颜色。





《冥土へ誘うものアイリ》，冥土和女佣在日语中的发音近似，这个梗日本人百用不厌。

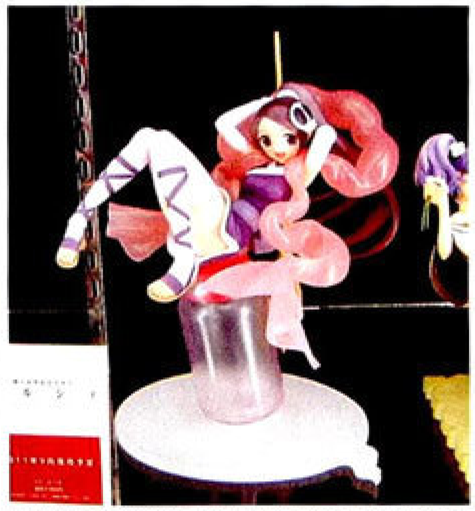


各种水墨画乱入的《百花缭乱》女主角十兵卫，当然如果你也可以选择去掉水墨的DVD或者蓝光。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



《化物语》男主角想列入后宫名单之一的女主角，眼睛、班长、课桌上、掉落一个的学生鞋，制作者的场景设计可谓是用心良苦。



▲算是作者自身写照的《只有神知道的世界》中的迷糊恶魔艾露西，可惜现在人气正在受到另一只恶魔的冲击。



▲连载到现在已经过了超长时间的《GUNSLINGER GIRL》中的傲娇角色，这个系列虽然都是讲述各位少女的，不过从一开始的设定到几乎必定悲剧的结果都让人感觉沉重，让追到现在的某猫既想要看结局又害怕其到来。



最近新番热播中的开司老弟，此模型比起原设定可谓不止帅了一星半点，不过关于他的故事……在二次设定中还是以“基”为主。





《THE ビッグオー》中的女机器人，喜欢三无的一定很萌此属性。



化物语的争吵二人组，把他们摆出打架的样子一定很有趣。



人设无限讨好观众的《FREEZING》中的女主角，就算是衣装的设计也相当精细，相信喜欢的人一定多。

文编：贪睡猫 美编：哈秋

四格漫画

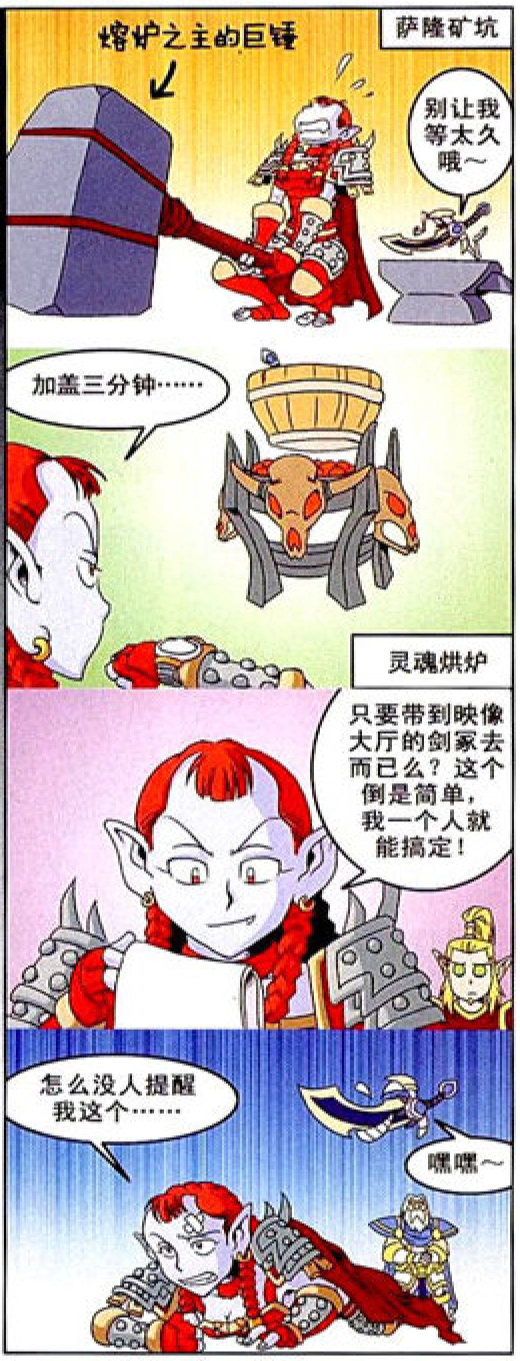
冰冠三酱油

■作者 田品吕口



掉以轻心

■作者 田品吕口



体面的撤退

■作者 田品吕口

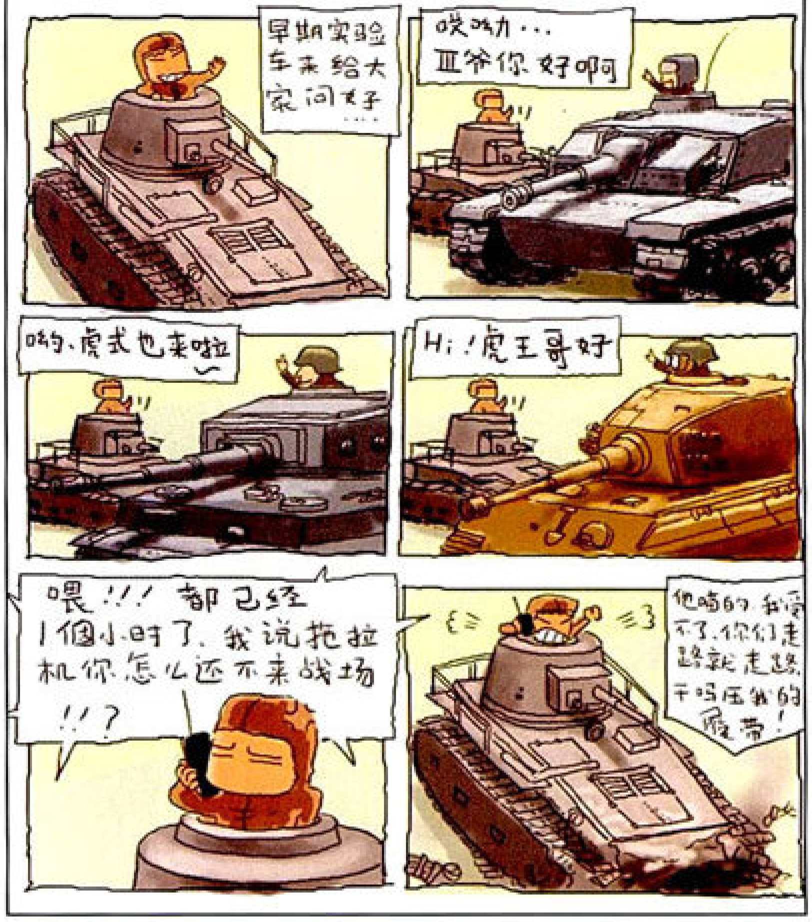


四格漫画

坦克第二版1



坦克第二版2



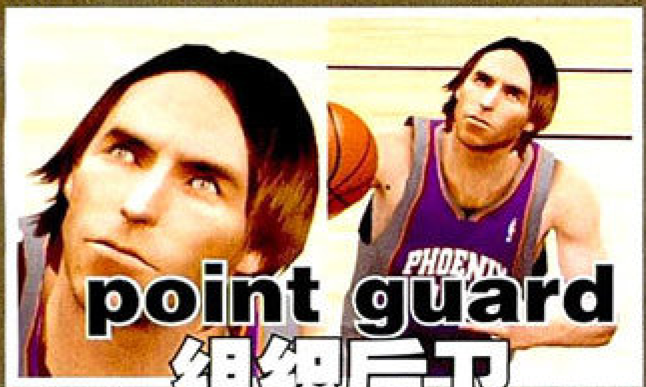
游戏外语 Speed English
NBA 2K11 英语术语

喜欢篮球的大有人在，喜欢玩NBA 2K11的一定也不在少数，专家说学英文如果结合自己喜好的东西会有事半功倍的效果，那边玩游戏、边打篮球再边学英语还会不会给你带来压力呢？与其使用无脑中文版，不如用英文版长点见识来得实在





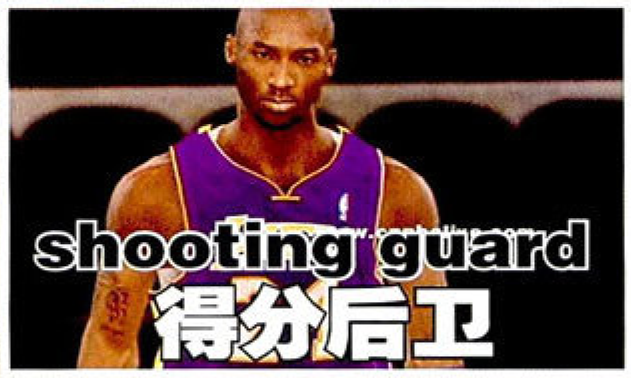
好比姚明就是传统中锋的代表，像小斯这种身高不够的都只能算是客串。



保罗、纳什都是组织后卫的佼佼者，point在这里不是分数的意思，是指挥的意思。

Backboard 篮板

Referee 裁判



乔丹、科比已经把得分后卫推到了最高点，也成了大多数青少年最喜欢的位置。



邓肯和加内特的最佳大前之争一度成为当时最经典的对决。



麦蒂我想是中国球迷最熟悉的一个小前锋了。

free throw line 罚球线

对方犯规或者违例，另一方就会获得罚球机会。罚球期间不得上来防守。

three point line 三分线

对方犯规或者违例，另一方就会获得罚球机会。罚球期间不得上来防守。

Coach 教练

教练就是整个球场上穿的最正规、脾气最大的那个人。

Benchwarmer 替补

替补也叫板凳，篮球运动不止是5个人的运动。

shot clock 计时器

篮球筐上方都有一个计时器，代表着每一方的进攻时间为24秒，超过这个时间为违例。

Overtime（OT）加时赛

字面上比较容易解释，超过时间，篮球比赛中第四节结束双方比分还是相同的话，就要进行一场6分钟的加时赛，如果加时赛还是平局，那就继续加时直到分出胜负。

Tie 打成平分

原本是领带的意思，这里引申为平局，也就是两支球队的比分相同。



英雄榜



冒险者的足迹
——亚特鲁·克里斯汀

俗称 阿豆、无口男、红发色魔	武器 各种单手剑
出处 永远的伊苏	特长 掉级、把妹、搞基、扮动物癖

《伊苏》系列的王牌男主角，永远的冒险家、永远的1级开始练、永远的无口男（虽然有台词，不过具体详见冒险史）。虽然本身设定上是个乐观、爽朗、正义感强、热爱冒险的稀有绝品好青年。不过由于每次作品都会换一个出色的女主角，在加上本身无口，好多事情没有办法解释，所以被妒忌的玩家们刻上了“色魔”的烙印。阿豆本身就是所谓“彪悍的人生不需要解释，但不解释的人是傻逼”的真实写照。顺便说一下，伊苏的故事实际上是回忆形式的，因为官方本身设定的是亚特鲁从16岁到63岁为止的冒险历程，所以实际上所有故事都是回忆录中的篇章。

亚特鲁的冒险史



伊苏1&2
——《失落的伊苏古国》

从游戏发售的角度来说，是属于当时的开创性作品。在那时游戏陷入了“技巧”的误区，从而出现了游戏越难越好的怪圈。而《伊苏》则是为了摆脱这种无止境的折磨，并不是一味地追求难，而是将“优雅冒险”带入游戏中的开创性作品，并且建立了伊苏国、女神、黑珍珠等等重要的基本设定。不过从今天的角度来看《伊苏1》的战斗依然难得过分，实在难以想象那时的游戏是什么样。而这个由两部作品合并完成的故事，被奉为经典之作。

剧情梗概：为古老的“伊苏国”传说所执着的红发的少年冒险家亚特鲁.克里斯丁穿越被结界阻挡的海域来到伊苏旧址——艾斯塔里亚，并与失忆女子菲娜和吟游诗人蕾雅相识。受占卜师莎拉的指引，亚特鲁开始收集传说中的六本“伊苏之书”，在魔兽频繁出没的艾斯塔里亚踏上了冒险旅程……最后终于凭借魔法以及女神的祝福上升到了“失落的伊苏古国”，受到莉莉亚救助的亚特鲁集齐了六本伊苏之书，挑战黑珍珠的阴谋……

在游戏的最后，一直无口的亚特鲁说了受到正史承认的唯一两个字——女主角的名字“菲娜”。本作结束时亚特鲁17岁。

攻略女主角：菲娜、莉莉亚（提到令人如此怜爱的莉莉亚，不得不说亚特鲁不是个东西）



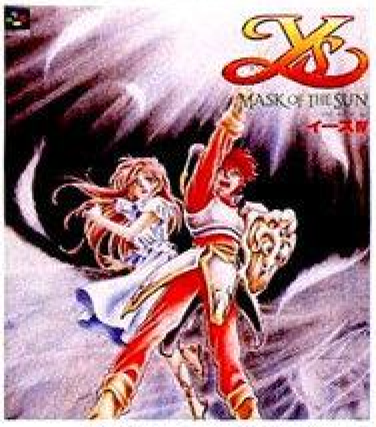
伊苏3&F
——《菲尔盖纳的誓约》

实际上从本作开始就和“伊苏”没有直接的联系了，而是应该称之为“亚特鲁的冒险”，不过这个系列一直将伊苏的标题沿用着。本作对于前两位开创系列的前辈来说可谓进行了大幅度的改变，不仅画面变成了能够表现更多动作的横向卷轴、增加了相当多要素和操作性。不过由于当时的技能限制，一些设想依然没能实现，所以便有了利用六代引擎的复刻版。虽然是复刻，但出色的游戏素质足以让《伊苏F》成为重要的一笔。

剧情梗概：在伊苏国冒险结束的两年后，在各地旅行的两人从某个城镇里听说多奇的故乡——“菲尔盖纳地区”出现一些传闻，如火山活动的活性化，或是突然出现的魔兽群，以及因为领主的暴政而受苦的人民们的哀号等等……两人为了确认这些异变的真相，一起回到了“菲尔盖纳”，并在这片即将发生重大危机的土地上再度展开冒险。本作结束时亚特鲁19岁。

攻略女主角：爱蕾娜（提到令人如此怜爱的爱蕾娜，不得不说亚特鲁不是个东西）

伊苏4
——《太阳的假面》



《伊苏4》是目前全系列中经历最曲折的一部。当时Falcom决定在三部热门主机上推出作品，于是只做了游戏原案，将游戏本体交由其它几家公司制作，实在是大胆的过分。最终MD版夭折，顺利发行的只有SFC版和PC-E版。由于Falcom主动放权，两家公司都在各自的《伊苏4》中做了自我发挥，SFC版还能基本忠实于Falcom原案，而PC-E版虽然制作豪华但是剧情与原案产生了诸多矛盾。基本来说本作的故事还是SFC版的，而游戏没有Falcom本身制作的官方版本是一个遗憾。另外本作是伊苏作品中亚特鲁真正意义上有台词的一作，而且还不少。而玩家对于这种情况的反应……从后续的作品来看就知道了，阿豆永远的闭嘴了。

剧情梗概：本作顺承《伊苏》前两部的故事情节，继续讲述亚特鲁离开艾斯塔里亚来到赛尔赛塔地区，为了揭开给当地带来繁荣的“太阳的假面”之谜而展开的冒险。本作结束时亚特鲁18岁，故事在三代之前。

攻略女主角：卡娜（提到令人如此怜爱的卡娜，不得不说亚特鲁不是个东西）

伊苏5
——《失落的砂之都凯芬》

Falcom针对SFC主机开发的第一部兼最后一部游戏。《伊苏5》再次对故事风格和系统做了新的尝试，战斗系统融合了《伊苏3》的动作模式并加入炼金魔法，配乐则是完全交响化，彻底颠覆前代的电声摇滚风格。但是在3D风潮的影响下，本作建树平平。



剧情梗概：结束艾斯塔里亚冒险三年后，亚特鲁来到隐藏“幻之都”之谜的阿弗罗加大陆，为揭开消失于沙漠中的神秘古都之谜展开又一轮冒险……本作结束时亚特鲁20岁。

攻略女主角：妮娜、蒂拉（提到令人如此怜爱的妮娜，不得不说亚特鲁不是个东西）

伊苏6
——《纳比斯汀的方舟》



伊苏系列中的重要之作，时隔8年后才再次复出。本作不仅让作品画面进入了全新的时代，同时更为重要的是将整个《伊苏》系列的世界观重新进行了构筑以及完善。

剧情梗概：23岁的亚特鲁挑战艾伦西亚大陆边缘海域的迦南大漩涡，遭遇罗门舰队袭击后流落至被大涡环绕的离海孤岛……被精灵姐妹救起，至此开始揭开贯穿整个伊苏系列的“艾美拉斯石”的秘密，顺带偷走了精灵姐妹的芳心后又潇洒的冒险去了。本作结束时亚特鲁23岁。

攻略女主角：奥露哈、伊莎（提到令人如此怜爱的……亚特鲁不是个东西）

伊苏7
——《阿尔达德的五大龙》



虽然本作并没有发售PC版，目前只有日语的PSP版，不过既然PC版的中文《零之轨迹》都要来了，《伊苏7》还会远吗？

剧情梗概：在罗曼帝国与阿尔塔戈公国的战争结束后，亚特鲁和多奇乘商船行至阿尔塔戈湾附近。两人在船上眺望远处一座遗迹岛。船行至阿尔塔戈湾，终于到达了公国的港口也是王都阿尔塔戈市，于是新的冒险拉开序幕。本作结束时亚特鲁23岁。

攻略女主角：艾夏（提到……反正他就不是个东西了！）

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



更具小编个性的“编辑部故事”，更搞怪的“黑镜头”，更实在的回信，更丰富的互动版块尽在7月刊。

✉浙江 • 赵晨

汇众教育这个机构怎么样啊？我是指在就业方面，他们说包分配，我看这个机构在全中国有近二十处院校，规模挺大，但我还是不放心啊？

sky:
对于这种民间机构，我没什么资格做任何评论，道听途说对学校、对你都不公平，不如这样，我在这里做一个征求贴：看看在电攻的读者中有没有读过这所学校的，赶紧来信介绍下。

一个月前入手的孤岛危机2，是360版本的，为什么我的机器在读盘后就花屏了，确切说是黑白闪屏，但声音还是有的，可是十秒多钟后就死机了。

sky:
你确定你买的是正版吗？你确定你机器没问题吗？你确定没有把360的光盘插到电脑光驱里吗？

各位编辑可以帮我宣传一下我的WOW公会吗？我想以后专门玩这个网游，但初期建公会还真累，人很难找，我是十区盖斯的部落bloodmoon公会。

sky:
刊登以上一条消息收费10W金币，谢谢。

说实话，你们的某些单机大作上的资料进度有些慢了点，当然，这仅仅仅仅……是我个人的意见。

sky:
我们是平媒杂志，而且不像报纸一样每天一期，再加上我们7月份马上就要回归到月刊的模式，因此如果一款大作在一个很尴尬的时间上市的话，我们只能拿着手里的杂志默默的望着它，再望着它。

✉牡丹江市 • 蔡忠远

12岁生日快乐，这个祝贺略晚，不知不觉中，电攻已经伴我走过了五个春秋，真的很喜欢这个大家庭。还记得第一次接触纸模，是电攻送的“街头霸王”，粘了好久……好久，粘没粘好就不说了，反正用了一整支胶水。还有一回，从杂志上找到一个电攻的群，加了好久没加进去，后来从一群转战二群，还是没进去，糗啊，不过很开心，这证明电攻不是一般火。其实是第一次给电攻写信，也是人生的第一次写信，有些鸡冻（sky：你确实很激动），所以思绪多少有些短路，文法也用乱七八糟的。

sky:
说到那个街头霸王纸膜，还是我亲自设计和制作的儿童手工作品，适合4岁以上儿童使用，你居然说粘了好久，只能说明你……还小。我发现电攻群号绝不能在论坛或者网站上公布，一旦公布，什么卖点卡的、卖发票的、卖内衣裤的都进来了，真正的读者却被拒之门外，以后加群需要暗号，一个只有电攻人才知道的暗号。

✉河北 • 卢星衡

我是一个灰常平凡的玩家，在高中我不能经常玩游戏，所以《电攻》是我在生活中不可缺少的朋友。我最喜欢玩FPS和动作冒险类的游戏了，尤其是育碧的《刺客信条》系列，每集都通好几次关才过瘾……

……上次有位童鞋问我，《电攻》在报刊亭什么位置，我说打开你的鹰眼视觉，散发着金光的《电攻》就找到了，只需15f就可以完成记忆同步了。

司徒：
记得司徒在高中时，碍于机子配置，只能玩玩《仙剑》系列，没有你如此这般的好机子来运行《刺客信条》。不过对于系列游戏的热忱，司徒自以为不比任何人差，不过在看了你的这封来信后，司徒我望尘莫及。把游戏人物的举动衍生到了生活中，如此狂热的粉丝让司徒对你陡然升起一股敬意。

✉苏州 • 张hang（恕司徒无力辨认这个字）

啊！时间真是过的太快了！高一时的情景还历历在目，现在都快毕业了。唉，早六晚一的日子不好过，但说到底也只有二十几天了。父母不准玩电脑，就只好听听音乐，看看电攻~~~前提>_<→偷偷地~~~好吧~~~以前虽然也买电攻，但是我对

电攻的感觉真的没有现在这么清晰，就好像没有电攻，我的世界就没有了色彩！自所谓有失必有得，或许在失去了运动的畅快、游戏的欢乐之后，对电攻这份独特的感情就是我的所得吧！

司徒：

又是一个高考的孩子，为了心中理想的学校而奋斗。想必你在看到这期杂志的时候，早已摆脱了高考的魔爪，投入到游戏的怀抱中了吧。

看到你说现在DOTA有点变形了，司徒就很想知道知道你们喜欢看什么类型的内容，这才好方便司徒为你们做些你们喜欢的内容，也免得司徒我在编辑部没头没脑地写稿，而写的内容你们又不喜欢，这就太悲剧了。静候你的再次来信。

✉山东·今天你要卖给我

好哇好哇好！（司徒表示，你这个招呼非常非常好。）十二年，一个轮回，一个新起点。也正如我们十二年的积蓄力量，等待6月份的爆发。

……

对了，我希望淘宝店能卖点儿卡牌、周边什么的，以满足我们只可远眺不可亲手玩的奢望。

司徒：

十二年，咿呀学语的婴儿也已开始规划自己的学生生涯；十二年，司徒也从其中成长成了《电攻》的新小编；十二年，《电攻》也已稳固了龙头老大的地位。好像感情有点泛滥了……

至于你提的建议，有可行之处，我们也会在以后考虑往这方面发展，把淘宝店做大。

✉宁夏·徐顺翔

作为一个默默潜伏八年的资深读者，我就开门见山的说了：（单机部分）

……

多说两句，小编们还是很有责任心的，很长一段时间我都没发现错别字了（笑），你们的努力值得肯定！不管怎样，相信分刊后的你们还是很累。你们把我们的幸福建立在你们的痛苦之上，那我希望你们痛并快乐着。多看看绿色的植被，多喝些淡绿茶，每个人都健健康康！

司徒：

从读者角度来说，先对一位资深的《电攻》读者致敬！十二年风雨，《电攻》屹立不倒，而能坚持如此之久的读者，应该给你颁发个奖状什么的。

其次，司徒很好奇，为什么你在没发现错别字后要笑呢？你不应该感到紧张、忧心忡忡或者有点发毛吗？这以后就没什么错别字给你找了，你不觉得会无聊吗？好吧，这只是司徒的单方面猜测。同时身为整本杂志的校对，司徒倍感压力，要是哪期杂志错别字特多，恨不得找个地缝钻下去得了。不过，司徒还是希望错别字越少越好，这样才能让大家在阅读《电攻》时不至于觉得疙疙瘩瘩。

✉山东省德州市·王猛

请给我寄三张少女时代的海报（不是我贪心，真的不是我贪心，只是同学们都想要）

太狼：

刚看到这封信时，我问了句“少女时代”是哪个网游，坐在我旁边的P羊回了句，貌似是韩国的演艺团体。额，太狼真的OUT了，对于韩国团体的印象只停留在Super Junior的时代，不好意思，太狼在公司貌似没有找到类似于多人女子团体海报的东西。

✉河北·赵双亮

其实，我也没想过要给你们写信啊。可是，过完暑假就是高三了，我应该会把一切与“考试无关”的东西都束之高阁的，也许我会一年都读不到你们，也许那暗黑3继续跳票，仙剑五大卖，魔兽改版，使命召唤出8了，英雄无敌也出7了（话说我一直觉得4才是最经典的），也许中国终于出了几部牛哔的游戏，也许那时你们都走了，也许那时我不再买电攻了……

X先生：

前两天我看到网上一个叫易立竞的朋友对他的一个高考的亲戚说：“我们希望你成为一个不忧不怨不惧，知道公平与正义，健康善良敢担当的人。并不是一个上过大学的



人。”我觉得他讲得不错。另外顺便说一句，英雄无敌4是一个好游戏，但英雄无敌3是一个好游戏的爸爸。

舟山·张苏宁

肥龙大叔，我不是有意要贿赂您的……信里有个爱心，代表了我爱电攻，请您收下。我们班有很多人爱看电攻……

X先生：

肥龙大叔真是相当的受欢迎啊。如此热烈的反馈说明了他在美眉读者心中的分量。

佛山·谭维俊

祝高三所有师兄师姐们走出考场时都笑口常开，高二所有同学们不用豁出去水平都能AAA，初三的所有师弟师妹能进入理想高中。照顾我们无微不至的母亲，在外面抹热汗洒热血养我们的父亲健健康康。天真活泼又可爱的小朋友们开开心心，辛辛苦苦的编辑们工资一路飙升……天下有情人终成眷属。没情人不来捣乱局，早日找到伴侣……

X先生：

这位朋友在信的最后谦虚地表示自己的字迹有点不好看。其实他的字非常工整，信纸上甚至有暗纹，用于对齐字列。而在这些被小心放置在格子里的文字背后，我们可以看见他的热情和仁厚。

江苏·冯烨

看完这期电攻的我感动的热泪盈眶，《电攻》真是一本切身为读者着想的好杂志，我刚刚提出卡牌要说说“游戏王”，马上就出现了“游戏王”的介绍，效率高的一塌糊涂。

但是这一期的游戏王攻略让人觉得太专业，类似好多简称我完全看不懂，我一个买了5年卡牌的人都看不懂，你让那些卡牌的小白们怎么办？所以以后的攻略可以再大众化一些，至少把卡牌的基础效果介绍完整，再做一些扩展。

贪睡猫：

其实电攻上关于“游戏王”的介绍并不是第一次了，之前也有小编陆陆续续的做一些介绍，而编辑部之前的“游戏王”鏖战起来也可谓是酣畅淋漓。肥羊的“齿轮套”、尾巴的“自闭火山套”、大师的“暗黑电子龙套”、某猫的“六武众套”。虽然之后有一段时间没有继续做这方面的研究，不过对于游戏王可谓相当的有爱，不过也可能在介绍的深浅方面有失偏颇。我们会听从你的意见在下一次的讲解中做到更为简单明了的说明以及分析。话说组卡就是门精简的艺术，你的普通向卡组魔法和陷阱卡竟然大大超过了怪兽的数量，未够班啊。



湖北·何炯

《电攻》这本书是我一次上体育课百无聊赖之时，在书店的众书丛中偶然一瞥发现的。这是我第一次见到这本书，当时看到上面“游戏攻略”四字时，我的大脑里“轰”的一声，血液就开始沸腾了。“天哪！那不就是为我而创的书刊吗？！”我力排众人（其实也就几个人在看书），抱起书刊，一阵狂嚎（引来了众人BS的目光）。我掏出钱包，毫不犹豫的付了钱之后，狂奔回教室，迫不及待的开始狂啃起来。

X先生：

首先要感谢这位读者，他使用的信纸是“XX学生防近视便笺”，看着很舒服。

然后我需要申明：无论是狂嚎、狂奔还是狂啃都不是这本杂志设计时的预期反应。由此导致的毛发增长、獠牙变异等症状与本刊无关。

黑龙江·小胖

一晃还有22天就要高考了，希望到时候能上重本，假期就可以上网了。我打算玩《蓝海战记》，不知道这个游戏现在怎么样了，这是我主要想问的——这个游戏好玩吗？呵呵，我记得小P羊最怕听到这句话了，不知道这次谁中枪了呢？

贪睡猫：

关于《蓝海战记》好不好玩这个问题呢，首先你得说说你喜欢什么类型的游戏啊，MM还有各种类型、大家偏好不一所以下次把问题问的专业点。不过显然某猫也不会让你白来信，不知道你是冲着这款游戏哪个卖点去的，如果是Q版的大航海时代的话，显然会让你失望，大体上来说还是类似普通的杀怪练级网游，不过环境换成了大海相关的内容，喜欢这个气氛的话可以尝试一下。

全年订阅电攻的话自然有优惠，你可以来电咨询我们的MM，至于你有没有中《英雄传》呢……你猜。

特别公告

注：所有订阅2011年全年（或下半年）双周刊杂志的读者，我们都将为你延期半年订阅时间（至2012年6月），如有其它帮助需求，可致电杂志发行部，电话：021-64850690

北京汉威信恒展览有限公司
HOWELL INTERNATIONAL TRADE FAIR LTD.

中国国际数码互动娱乐展览会

时间：2011年7月28-31日，地点：上海新国际博览中心W1-W4号馆

www.chinajoy.net

B TO B综合商务展示区

时间：2011年7月28-30日，地点：上海新国际博览中心W5号馆

btob.chinajoy.net

CGBC 中国游戏商务大会

China Game Business Conference

时间：2011年7月27-30日，全新会议地点：上海浦东嘉里大酒店

（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）

www.chinagbc.com.cn

CGDC 中国游戏开发者大会

China Game Developers Conference

时间：2011年7月28-30日，全新会议地点：上海浦东嘉里大酒店

（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）

www.chinagdc.com.cn

CGOC 中国游戏外包大会

China Game Outsourcing Conference

时间：2011年7月29-31日，全新会议地点：上海浦东嘉里大酒店

（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）

www.chinagoc.com.cn

组委会联系方式

地址：北京朝阳区百子湾路16号5号楼A座601室，邮编：100124

联系人：栾逊先生、于昆先生　电话 [illegible]

邮件地址：shawn_luan@howellexpo.com / nick_yu@howellexpo.com

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信